

VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra literární tvorby

BAKALÁRSKA PRÁCA

Mesto figurín

Komparácia knihy Harry Potter a Kameň mudrcov
a jej spracovania v digitálnej hre

Rok 2020

Veronika Šašalová



VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra literární tvorby

Vizuální a literární umění

Literární tvorba

Praktická část: Mesto figurín

Teoretická část: Komparácia knihy Harry Potter a Kameň mudrcov a jej spracovania v digitálnej hre

Autor: Veronika Šašalová

Vedoucí práce: MgA. Martina Blažeková

2020

Prehlásenie

Prehlasujem, že som bakalársku prácu spracovala samostatne a že som uviedla všetky použité pramene a literatúru, z ktorej som čerpala. Súhlasím s tým, aby práca bola sprístupnená verejnosti na študijné a výskumné účely.

Vo Zvolene dňa.....

Podpis autora:

Pod'akovanie

Chcela by som sa pod'akovať svojej školiteľke MgA. Martine Blažekovej za jej odborné a podnetné rady, ktoré ma opäť posunuli ako autora umeleckého textu, a najmä za jej otvorenosť voči téme nových médií, ako i adaptovaniu kníh do digitálnych hier.

Abstrakt

Umelecká časť *Mesto figurín* je poviedka v er-forme rozdelená do piatich kapitol. Zameriava sa na osud hlavnej hrdinky Viktórie a jej mladšej sestry v bezmennom mestečku, kde sa ženy postupne stávajú prázdnyimi figurínami. Cesta hlavných hrdiniek funguje ako zasvätenie do ženskej duše, rovnako ako do transcendentného sveta. Dôležitým sa stáva mýtus o príchode princa, ktorý prepojuje všetky postavy.

Teoretická časť sa venuje komparácii knihy *Harry Potter a Kameň mudrcov* a jej adaptácie do digitálno-hernej podoby na *Playstation 1*. Práca má teoreticko-empirický charakter a je rozdelená do piatich kapitol. Cieľom tejto práce je poukázať na aspekty, ktoré sa mohli podieľať na procese adaptovania. Na základe analytickej komparácie sa práca snaží priblížiť zmeny, ktoré v priebehu adaptovania do iného média nastali, a vyhľadať ich inšpiračné zdroje v texte pôvodného diela.

Kľúčové slová

Praktická časť: er-forma; mesto; poviedka; sestry; ženská hlavná hrdinka

Teoretická časť: adaptácia; digitálna hra; Harry Potter; herné mechaniky; rozprávka

Abstract

The City of Mannequins, as an artistic part of our work, is a short story in er-form divided into five chapters. It focuses on the fate of the main heroine Victoria and her younger sister in a nameless town, where women gradually become empty mannequins. The journey of the main characters can be viewed as an initiation into the of the female soul, as well as into the transcendental world. The myth of the arrival of the prince becomes more and more important and connects all the characters.

The theoretical part deals with the comparison of the book *Harry Potter and the Philosopher's Stone* and its adaptation to the digital-game form on *Playstation 1*. The work has a theoretical-empirical character and is divided into five chapters. The aim of this work is to point out the aspects that may have been involved in the process of adaptation. Based on an analytical comparison, the work tries to clarify the changes that occurred during the adaptation to another medium, and looks for their sources of inspiration in the original work.

Keywords

Practical part: city; er-form; female lead; short story; sisters

Theoretical part: adaptation; digital-game; Harry Potter; fairy tale; game mechanics

Obsah

Umelecká časť: Mesto figurín.....	7
1 Kapitola 1.....	8
2 Kapitola 2.....	15
3 Kapitola 3.....	24
4 Kapitola 4.....	28
5 Kapitola 5.....	34
Teoretická časť: Komparácia knihy Harry Potter a Kameň mudrcov a jej spracovania v digitálnej hre	37
1. Úvod.....	38
2. Úvod do adaptácie.....	40
3. Kto a prečo?	42
4. Kedy a kde?.....	44
5. Ako a pre koho?	46
5.1 Harry Potter ako rozprávka	47
5.1.1 Naratívna štruktúra hry	47
5.2 Časopriestor	50
5.2.1 Časopriestor v knihe.....	50
5.2.2 Časopriestor v hre	51
5.3 Rokfort ako bludisko.....	51
5.3.1 Konštrukt fakúlt a odmien.....	54
5.4 Postavy	55
5.4.1 Humor v knihe a v hre.....	58
6 Záver	60
Bibliografia	62

Umelecká časť: Mesto figurín

Kapitola 1

Doma pri chôdzi rada počítala. Koľko krokov treba, aby prešla kilometer, počítala modré a červené autá. V tomto meste nebolo nič, čo by sa dalo zrátať. Šedivé zostarnuté domy sa podobali jeden druhému a žltkasté svetlo z lúčov sa snažilo predrat' cez hustú hmlu. Všetko sa vynáralo a strácalo s pohybom. Jediné, čo mestu dodávalo charakter, boli nehybné blond'avé ženy, ktoré sa od seba tiež dali rozoznať len podľa výšky opätokov a polôh, v ktorých skameneli.

Pritlačila sa k rohu vlhkej steny a počúvala. Lampy bzučali ako rozhnevaný roj včiel, ale bola si istá, že rytmus jej krokov narušil niekto cudzí. Mala dosť rozumu, aby vedela, že najlepšie je nedat' o sebe vedieť. Možno to boli Chodkyne, čo by nebol taký problém, ale radšej neurobí nič, čím by prezradila cestu k ich domu.

Domnievala sa, že je to materinský inštinkt, hoci sa v sedemnástich stará len o mladšiu sestru. Chránila dom ako levica noru v snahe udržať tam neposedné mladé. Aj teraz sa jej v hlave vynárali predstavy, ako sa Lola, napriek jej výslovnému zákazu, túla po dome, z nudy loží po špinavom nábytku a striehne, kedy sa otvorí dvere, aby ju privítala. Ale dnu nevojde Viktória. Bude to iné blond'avé dievča s voskovou tvárou.

Prešiel jej mráz po chrbte. Potriasla hlavou, aby sa zbavila zlých myšlienok. Keď sa presvedčila, že ju nik nesledoval, pritisla si športovú tašku k boku a opäť vyrazila. Nikdy nechodila ďaleko, a predsa sa tie cesty zdali nekonečné. Kládla nohu pred nohu, a tie ju automaticky zaviedli na kruhové námestie. Husto nasadené pouličné lampy tu prebýjali aj všadeprítomnú hmlu. Kamenné dlaždičky sem-tam mizli a v geometrických tvaroch nechávali priestor pre trochu zelene. Na okraji námestia dokonca rástol osamelý dub. Pod jeho bujnými vetvami pravidelne stáli dve paničky v kostýmčekoch a ľadovo modrými očami prebodávali partiu mladých dievčat sediacych na opierkach lavičky. Rovnaká scéna každý deň. Keď ich obchádzala, na ich bledých bezvýrazných tvárach nezazrela ani iskričku záujmu. Nezdali sa o nič živšie než socha uprostred námestia. Prišlo jej to ironické. V normálnom meste by na námestí vystavili pupkatého starostu, či zakladateľa mesta, aby pripomínal jeho občanom poslanstvo odvahy a veľkých činov. Kamenná žena na piedestáli tiež predstavovala istý druh budúcnosti. Viktória sa so všetkými silami snažila ostať bdelá. Bádala po meste, čítala, občas vytiahla zápisník, hoci ešte nepopísala jediný list. Každý deň sa venovala aspoň drobnostiam, a predsa sa jej vlasy menili na blond a svoje hnedé vlasy v chumáčoch zahadzovala do umývadla. Zvykla si spať len pár hodín denne. Cez deň

strážila byt, v noci sestru hladila po hlave. No každé ráno jej tmavé kruhy pod očami zmizli a vrásky únavy sa vyhladili. Raz sa otočila a Lola stála za ňou s neveriacim pohľadom: „Páni, vyzeráš ako princezná.“

Dnes by to o sebe povedať nemohla. So zvonením nad hlavou vošla do obchodu. Ručne načmáraný nadpis tvrdil *Otvorené*. Sotva zatvorila dvere, videla, ako sa dole schodmi zosúvajú holé členky vo *Vansoch*. Dievča, zhruba v jej veku, sa postavilo za pult a potiaholo z cigarety, takže sa obchod čoskoro zahmlil rovnako ako ulice za oknom.

„Vyzeráš otrasne,“ začala predavačka bez úvodu a premerala si ju nezaujatým pohľadom. „Čo sa ti stalo?“

„Spadla som,“ odpovedala prasto a hodila tašku na dlážku. Predavačka si opäť potiahla.

„Problémy s chôdzou? Neboj, stavím sa, že mesto už eviduje tvoju objednávku na ďalší módný preliv, zlepenie kostí a vybrúsenie jaziev. Ráno budeš opäť ako modelka.“ Usmiala sa. „Pevne dúfam, že to nebol príliš veľký pád. Vieš, ja tu jed na potkany ani obvazy nevediem, takže mi to tu láskavo neumaž.“

Viktória si domyslela, kam tým mieri: „Dík, ale nepokúšala som sa zabiť. Mám tu sestru.“

„Ach, jasné. Ty si tá, čo vždy berie rozprávky. Koľko má? Šesť? Sedem?“

„Osem. Včera sa jej objavili prvé blond vlasy. Potrebujem ju na pár dní zabaviť, hodila by sa mi ďalšia kniha.“

„Dnes nevymieňame. Vráť sa o týždeň, možno si to rozmyslím.“

„Ani za *Black Sabbath*? Mám tu ešte nejaké CD-čka. Podarilo sa mi zohnať aj farbu na vlasy. Máš rada modrú?“

Predavačka zahasila cigaretu a naznačila jej, nech ide bližšie. Nebolo ľahké dostať sa k pultíku a nedopatrením nezhodiť domino z použitých šampónov, pyramídovo naskladaných hrncov, či draho vyzerajúcu lampu s množstvom drobných kryštálikov. Poklady i haraburdie tvorili veže prevyšujúce obe dievčatá. Obchodníčka si prezrela ponuku, rýchlym pohybom otvorila obaly a hneď posunula CD-čka späť.

„Tieto mám a Ozzy mi už lezie na nervy. Teraz počúvam *Led Zeppelin*. A farbu si ber. Pochybujem, že to má zmysel. Babča mi vravela, že z južnej štvrte k nej prichádzali slečinky s vyholenými hlavami. Žiadna divná odnož skinheadov, vraj chceli zabrániť premene. Jedna už stojí tamto na rohu a vlasy má pekne dorastené, takže hádam, že im to príliš nepomohlo.“

Prehrabla si blond vlasy a oprela sa o lakte. Bolo zrejmé, že len čaká na to, až za ňou zavrie dvere a vráti sa do postele. Sršala z nej energia dobytky na lúke. Viktória vrátila veci do tašky a uvažovala, čo spraviť. Videla po uliciach stáť deti v Lolinom veku. Sestre sa

ofarbili končeky behom jednej noci. Čo ak má strnulosť u nej rýchlejší priebeh? Nemohla riskovať a vrátiť sa domov s prázdnyimi rukami.

Bezradne pozrela na prázdne kreslo, kde zvykla sedávať stará pani. Babča, ako ju volala predavačka, často rozdala veci, alebo ich požičala tomu, kto ich práve potreboval. Väčšina tovaru sa dala zohnať svojpomocne v prázdnych domoch. Problém bol, že zatiaľ čo jedny prestali oceňovať jedlo, lieky a nábytok, druhé našli v meste príležitosť stať sa paničkami v luxusných vilách. Najst' nevybrakované domy trvalo dlhšie, akoby sa mohlo zdať

Natiahla krk ku schodom. „Si sama?“

„Babča zmizla,“ potichu si prepočítala: „pred troma dňami.“ Vzdychna a kývla Viktórii, aby šla za ňou. Miestnosti za schodmi boli tmavé, ale vyšívane dečky, farebné poťahy na kreslách a kanvica s čajom, ktorá bola vždy po ruke, ich robili o niečo útulnejšie. Steny vypúšťali slabú vôňu, akoby sa potrebovali otvoriť a pripraviť na nového majiteľa.

„Knihy sú vzadu. Niečo jej vyber.“ Posadila sa do kresla a opäť si zapálila cigaretu. „Je to nefér, nemyslíš? Dostať sa sem v ôsmych. Babča sem prišla už ako dinosaur. Poviem ti, tá by nás prežila všetkých. Po tých sračkách, ktorými si prešla...“

„Vek s tým zrejme nič nemá. Vonku som videla stáť dievčatá v našom veku i ženy, čo na diskotékach tancovali boogie.“ Viktória chodila prstom po chrbtoch kníh a bojovala s nutkaním každú vytiahnuť. Napokon neodolala a v ruke jej pristála jedna s čiernym obalom so siluetou ženy vyskladanou z červených papierikov, ktorá namiesto hlavy mala len biely čepiec. Vrátila ju vedľa *Hodín* od Cunninghama a v duchu si sľúbila, že si ich niekedy opäť prečíta. Rozprávky napokon našla vpravo. Prekvapivo ich bola celá kopa, hoci Babča ich len ťažko držala v byte pre svoje vnúcatá. V miestnosti sa ozývalo šušťanie strán a Viktóriu začalo znervózňovať narastajúce ticho medzi nimi: „Kedy sa to vlastne zhoršilo? Minule sa zdala v pohode.“

„Blbosť. Šlo to do hajzlu už mesiac. Funguješ a zrazu puf, sedíš vo vlastnej hlave. Čím dlhšie tam si, tým ťažšie sa vyhrabeš spať. Občas som ju našla sedieť v kresle. Vyzerala ako mŕtvola! A v rukách ešte držala vychladnutý čaj. Takmer ma trafil šľak. Bf! Lenže dom spustol s ňou. Obchod ide dobre, ale v poslednej dobe tu sedávam sama. Krysy cítia potápajúcu loď, takže väčšina pomocníčok nám začala zdrhať.“

„Myslíš Chodkyne?“

„Chodkyne, barbieny, vravím o všetkých tých poondiatych kópiách – blond'ové, modrooké, myslím tie, ktoré ešte nie sú úplne pribrzdené. Na menách príliš nezáleží.“ Rozhadzovala rukami a na koberec sem tam dopadali šedé kopy popola. „Neverila by si, aké

vedia byť užitočné, aj keď v uliciach pôsobia ako zombie. Lenže v poslednej dobe sa spájajú do stáda. Počula som, že ich to ťahá na východ.“

„Kto ti to povedal?“

„Jedna stála zákazníčka. Tvrdí, že sa tam udial hotový zázrak. Musela som ju opiť a venovať jej zvyšky vínových fliaš, kým sa jej rozviazala jazyk, potvore.“

„Ja na zázraky príliš neverím.“ Koľko takýchto zvestí už zachytila? Zázraky sa tu striedali ako vzory na šatách. Raz to bola vakcína proti skameneniu, hoci nikto netušil, či ho vôbec spôsobuje choroba. Obľúbené boli spolky šamaniek, ktoré liečili pacientov z kómy. Stačilo nájsť tajný kamenný dom, kde varili odvary z plesní. Ich vôňa vraj dovolila počúvať duchov, teda príbuzných, z druhej strany. Predstavovala si to ako telefonát domov a šup naspäť do tela. Obdivovala ten spôsob, ako vysvetliť, prečo nik nestarne a neumiera.

Ona v opustených domoch nachádzala len odtrhnuté denníkové listy rozprávajúce o bežných dňoch, kde sa unavené ženy v domácnosti, prílišné karieristky i naoko spokojné dievčatá snažili nájsť samé seba. Stále kolovali zvesti o ženách, ktoré odišli z mesta, ale Viktória mala pocit, že nikdy nestretla človeka, čo by to osobne potvrdil.

„Ani ja nie,“ pošúchala si oči, cigareta jej dohorela „keby tá ženská nemala naspäť čierne vlasy. Teatrálne opisovala, že svitá na lepšie časy, pretože vo východnej štvrti sa zjavil muž.“

„Čože? V tomto meste našli chlapa?“

Obchodníčka prikývla, načahovala sa v kresle, evidentne z nej opadla všetka únava. „Skamenenie na neho nefunguje. Stačí mu priniesť dar a on ťa pobozká. Ako princ z rozprávky.“

Viktória sa rozosmiala. „Má zázračné sliny? A čo keď nie si jeho typ, čo potom?“

Obchodníčka prekrútila oči. „Bála by som sa skôr všetkých vylicených neviest. Myslíš, že sa budú chcieť deliť? Tá ženská vravela, že týždne drela ako upratovačka medzi malými deťmi, ktoré tam otročia. Každý čaká na bozk od princa a zatiaľ si jeho prvé manželky robia z východnej štvrte panstvo. Preto tam idú aj Chodkyne. A poviem ti, ak tie cítia možný zázrak, niečo na tej povere bude.“

„A kde má náš zázračný princ svoj hrad?“

„V hoteli *Paradise*. V strede východnej štvrte, vieš, kde to je?“

„Viem, ale tak ďaleko som nešla. Nerada nechávam sestru samu.“ Strčila do tašky *Ruženku*. Niet nad klasiku. Zobrala ešte *Modrofúza* a *Malú morskú vílu*. Hádám tým sestru zabaví, kým niečo vymyslí. Ohliadla sa na obchodníčku, aby zistila, či nenamieta. Tá len natiahla ruku a Viktória jej podala CD-éčka i farbu na vlasy. Obchodný duch sa nezaprie.

Keď sa odkláňala, aby sa vzdialila od jej ľadovo modrých očí, predavačka ju pritiahla naspäť k sebe.

„Mohol by zachrániť aj tvoju sestru. Navždy ju neochrániš.“

„A to mi hovoríš z čistej dobroty?“ vytrhla sa jej.

Na chvíľu nastalo ticho. „Samozrejme, že ma nejaké decko netrápi,“ priznala bez okolkov. „Potom čo odišla Babča, začínam si všímať viac. Tú premenu. Koľko myslíš, že mi ostáva času?“ spýtala sa opäť pokojne. Dievča si ju skúmavo prehliadlo. Pôvodné orechové vlasy už ledva tvorili melír, hlavné boli vyblednuté oči. Snažila sa na nej nájsť nejakú škvrnku, materské znamienka, všetko zmizlo.

„Na každého strnulosť pôsobí inak. Povedzme mesiac?“

„Tiež si myslím. Lenže ty na tom nie si o nič lepšie.“ Vyložila nohy na stolík s kanvicou. „Furt ťa vidím niekde pobeňovať. Babča mi vravela, že sa tu vyznáš. Ja vyťahnem von päty zriedka, ale naspäť by som potrebovala mobil s GPS-om, keby tu vôbec fungoval signál. Môžem prichystať zaujímavé dary pre všetky tri. Pouvažuj o tom. Idem aj bez vás, no pár dní počkám. Ak by sa Babča náhodou vrátila, na nejakú sprostú poveru sa vykašlem.“

Viktória na to nič nepovedala a vybrala sa na odchod. Ak sa Babča dostala do fázy Chodkyne, nebola šanca tento proces zvrátiť. Niekde hlboko v sebe jej rozumela. Pre Lolu by tiež počkala. Prekľučkovala bludiskom haraburdia, nenápadne si do tašky ešte strčila konzervu so zaváranými jahodami. Až obchodníčka odíde, vráti sa na poriadny nákup. Aj keby skamenela, Lola nebude hladovať celé mesiace. Otvárala dvere, keď sa za ňou ozvalo: „Pamätám si ťa zo školy!“ Zastala. „Na akciách si večne sedávala vzadu a čmárala si si niečo do zošita, že mám pravdu?“ Neodpovedala. „Vlk samotár býva vždy chlap, vieš? Zamysli sa nad tým. Podobným tempom si zo sestry môžeš spraviť záhradného trpaslíčka.“ Viktória zabuchla dvere.

Nahmatala kľúč a vsunula ho do zámky. Dvere odtlačili žltú obálku – nepodpísané rozvodové papiere, ktoré v tomto meste nenašli majiteľa. Naštvané ich hodila do koša, aby ich Lola nevidela. Čo to bol za krutý vtip? Musela problémy svojich rodičov riešiť ešte aj na kilometre ďaleko?

„Som doma!“ položila tašku na zažltnutú kuchynskú linku a siahla po otvárači na konzervy. Lola zbehla dolu ako privalová vlna a okamžite sa pýtala hore.

„Si von celú večnosť! Čo si mi doniesla?“ Viktória jej podala konzervu s jahodami a vyhupla k nej na pult. Sestra drobnými prstami lovila mľandravé bobule a šťava jej stekala na šaty.

„To ti spravila hmlová obluda?“ Pozerala na jej obité kolená a krvavé šmuhy na rukách.

„Áno.“

„A porazila si ju?“

„Jasné, som chytrá. Ale na teba je ešte priveľká.“

„Myslím, že by som ju zvládla,“ povedala urazene a opäť sa venovala jahodám.

„Raz určite. Zatiaľ je lepšie, ak ostaneš doma. Hrala si sa?“

Prikývla. „Pozri, z tohto kresla je teraz moja základňa. Ak by hmlová obluda prišla, uvidím ju skorej, než ona mňa.“

„Si šikovná.“ Unavene sa popreťahovala. Z chodenia po dlaždičkách ju bolel chrbát. Najradšej by sa zvalila do postele a prespala by niekoľko nasledujúcich dní. Stačili jej rozhovory v meste. Potrebovala ticho, ale sestra stále lozila okolo a neustále sa na niečo vypytovala: „Aká je tá hmlová príšera? Čo je v meste? Vyzerajú všetky ulice, ako tá naša? Naozaj sme tu len my dve? Prečo tu nie je mama?“ Skákala ako pes, čo sa tešil na majiteľa. Nakoniec ju uchlácholila keksami, čo schovávala vzadu v kredenci a vydobyla si chvíľku pre seba. Zaliezla do izby a šúchala si spánky. Potom vytiahla zo šuplíku zápisník, uvažovala, čo napísať. Už dlho ani nič nekreslila. Zakaždým vybrala zápisník a vracala ho s pocitom, že len plytvá drahocennými stranami. Jediné, čo stále malo akú-takú cenu, boli ručne kreslené mapy mesta. Na stránku jej dopadol ďalší hnedý vlas. Prehrabla si ich a spomedzi prstov ich mohla vyberať ako pavučiny. Musí Lolu pripraviť na nevyhnutné. Na jednu stranu nakreslila sochu z námestia zdvíhajúcu ruku do neba. Chcela jej napísať inštrukcie a všetko, čo zistila, no ruka ju nepustila.

Nakoniec hodila zápisník pod vankúš a zaspala. Zobudila sa pred večerou. Lola skákala z kresla na gauč, čo jej mama vždy zakazovala.

„Jedla si?“ Lola súhlasne zašomrala a ukázala na pult s pohodeným chlebom a špinavým nožikom od masla. „Musíš tie veci aj odkladať, inak sa nám sem nasťahujú hlodavce.“ Pravda bola, že vonku nikdy nevidela psy, ani vtáky, o hmyze nehovoriac. Možno do tohto mesta skutočne prichádzali len ženy a princovia.

„Doma mi ho robievala mama. A odkrajovala kôrky,“ potiahla Lola. Robievala to vždy, keď si chcela presadiť u sestry veci, ktorých sa jej dostávalo doma.

„A to bolo kedy, že si na to nespomínam?“

„Ešte keď bol doma ocko.“ Viktória si namazala krajíček chleba a vybrala z tašky knihy.

„Zvládneš aj sendvič s kôrkou,“ uzavrela. „Chceš rozprávku?“ Jednu náhodne otvorila a uvažovala, prečo im mama nikdy nečítala.

„Akú?“

O mŕtvych nevestách v hradnej veži? Asi radšej začne *Ruženkou*. Možno by jej po prečítaní mohla povedať o spiacich figurínach v meste. Priznať, že hmlovú obludu si vymyslela, aby neliezla vonku, ani k oknám. Dlho o tom uvažovať nemusela, tušila, že vyhrážky a zastrášovanie budú fungovať efektívnejšie než pravda. Ale čo potom, až ju lož dobehne? Nechcela som ťa vystrašiť, veď si moja sestra, mám ťa rada a záleží mi na tebe. Až skameniem, prekukla by si ma horším spôsobom. Že budeš sama? Vzchop sa, si predsa veľká! Tak už to býva.

Ale na rozhovor zase nedošlo. Sestra zaspala po pár stranách, zato Viktórii spánok utekal. Nemohla sa zbaviť posledných slov, ktoré prehodila s obchodníčkou. „Pamätám si ťa zo strednej.“ Schmatla zápisník, tresla dverami a vybehla von. I v hustej hmle sa cítila príliš na očiach, akoby ju mesto zrazu poznalo inak, a to len pre jedno dievča v zadymenom obchode s haraburdami. Zrazu na ňu všetko doľahlo. Oči ju štípali až príliš často. Doslova cítila, ako farebné škvrnky v jej očiach blednú. Musí sestre povedať pravdu. Inak riskuje, že sa ju dozvie príliš neskoro. Chodila ulicami pomedzi špinavé kamenné domy a nemé ženy si ju nevšimli o nič viac, než ona ich. Sem tam v diaľke zahliadla Chodkyňu. Skutočne vyliezali v tlupách a s prázdny výrazom v očiach smerovali... kamsi do neznáma.

Sledovala, či nezbadá ďalšiu známu tvár, susedu, spolužiačku, ale miestne sochy mohla menovať z pamäti. Skamenené deti sa zvyčajne tlačili na okraji chodníka. Zbadala dievčatko, podobné Lole, ako vetvičkou špára do jednej z kociek. Vzdychna a vzdala sa nádeje, že si tak skoro ľahne do postele.

Keď sa upokojila a vrátila sa domov, niečo nebolo v poriadku. Deky z kresla chýbala. Niektoré poličky boli pootvárané. „Lola, ty si zase hľadala sladkosti? Vieš, že som ti ich zakázala!“ Šla hore. Nebude na ňu kričať. Dá jej pusu na čelo a pritúli sa k nej a pôjdu spať. Asi ju vydesila tým, že odišla bez ohlásenia. Keď však vošla do izby, sestra tam nebola.

„Lola? Lola, prestaň blbnúť!“ Násilne vbehla do kúpeľne a bolo jej jedno, či jej polonahá sestra vynadá. Prázdno. Na bielom umývadle zbadala chumáč tmavých vlasov, ktoré nemohli patriť ani jednej z nich. Rýchlo zbehla po schodoch, vtedy si všimla, že *Ruženka* leží pohodená a roztvorená pri kuchynskej linke. Prebehla každú miestnosť dvakrát. Skontrolovala poličky i bubon od práčky. Došuchtala sa pred vchod. Hmla sa na ňu vrhla ako besná obluda.

Kapitola 2

„Prečo?“ obchodníčka hodila do nákupného košíka prehrávač. Chodkyne stáli stranou a nedôverčivo na ne pozerali.

„Čo je to za otázku? Je to moja sestra!“

„Jasné. Určite si si za celý život nepomyslela: ‚ó, keby som tak bola jedináčik,‘“ povedala piskľavým hlasom, no zrejme sa ju snažila viac uraziť než imitovať. „Vážne si myslíš, že vo svete, kde raz skončíš ako socha, platia bežné pravidlá? Nie. Takže, ak tu ženy nevynašli spôsob, ako deťmi nabíjať *Duracelky*, tak ju vlastne nepotrebuješ.“

„Nepotrebujem? Bože, pre teba rodina nič neznamená? Keby uniesli Babču...“

„Babča nie je moja skutočná babka,“ mávla rukou a hádzala do košíka ďalšie nepotrebné veci na cestu. Viktória bojovala s potrebou ich začať triediť a vyhadzovať. „Necháp ma zle, mne tvoja starostlivosť vyhovuje. Svoje posledné dni by som nechcela stráviť v nákupnom košíku na ulici.“

Mala sto chutí spýtať sa jej, načo potrebuje *ju*, no odpoveď poznala od začiatku. Preto bežala priamo do obchodu. Vypočítala, že existovalo len päť ulíc, kade sa únoscovia mohli vydať, z toho dve sa križovali a viedli na námestie. Ak by ich aj nechytla, ďalší postup bol očividný. Obchodníčka jej minule ľahkovážne prezradila princovu polohu, pretože držala v rukách ďalšie tromfy, bez ktorých by na mieste pohorela. Ak chcela zachrániť sestru, museli spolupracovať, ale o ich úspechu mala značné pochybnosti.

Dávno jej už napadlo, že jej nová spoločníčka by asi vyčnievala v akomkoľvek svete. Po jej odchode skúsila farbu na vlasy, takže žiarivo modré kadere jej dopadali na biele semišové sako. K dokonalosti im chýbal len transparent: „Smrť únoscom.“ Uvažovala, ako prepašuje sestru z hotela s takou diskogulou za chrbtom.

Jej spoločníčka si toľko starostí nerobila: „Ako sa to vraví? Sme na jednej lodi? No...V našom prípade asi v košíku.“ Pozreli na seba. „Dostaň ma do *raja* a ja ti pomôžem z neho ukradnúť sestru. Platí?“ Načiahla ruku s výrazom, ktorý jasne hovoril, že vyhrala. „Aby naša zmluva bola kompletná, podpisujem sa ako Ráchel. Zapamätáš si to?“

„Ja som Viktória,“ potriasla jej rukou. Bola spotená a studená, no i tak jej na chvíľu poskočilo srdce. Okrem sestry sa iného človeka nedotkla ani nepamätá. „Tak nasadaj, vyrážame!“ Ráchel ju vtiahla do nákupného košíka. Už predtým sa jej pýtala odkiaľ ho vzala, ale ona len mávla rukou, že to bol darček od čiernovlasej zákazníčky, ktorá jej vyrozprávala zvesti o princovi.

„Okrem upratovania pravidelne znášala veci do hotela. Úprimne? Myslím, že ma chcela okradnúť. Zrejme si nakoniec povedala, že pôjde hľadať východ z mesta a kaše na ostatné.“

Chodkyne, ktoré ostali v obchode aj po tom, čo Babča zmizla, ich tlačili ulicou. Bolo to hlučné, divné, možno zakázané. Ale ako tu mohlo byť niečo zakázané? Viktória mala dojem, že pešo by to zvládla sama omnoho rýchlejšie. Vozík sa zabáral do škár medzi dlaždicami, takže jazda na ňu pôsobila ako dobrodružstvo dvoch pirátov na rozbúrenom mori.

Čoskoro si uvedomila, že Ráchel by za ňou asi nestíhala. Odkedy vyrazili, nečakane stíchla a sedela s prázdnyim pohľadom. Viktória sa uvelebila k nej a snažila sa nevnímať Chodkyne. Budovy sa nad nimi ospalo skláňali. Mala dojem, že čím viac sa vzdŕaľovali od jej domu na Slnečnej ulici, tým viac nátery na stenách bledli, akoby im chceli naznačiť, že týmto smerom nie je nič k videniu a mali by sa vrátiť.

Nebyť toho, že miestne ulice už poznala, len ťažko by vedela, kde na križovatke zahnúť, že za útlou budovou s tromi komínmi a krivými oknami sa ukrýva dlhá ulica končiaca pri vinárni. Povaľovali sa tu prázdne drevené sudy, na ktorých sa dalo hrať ako na bubnoch a korkové zátky pripomínali zrníčka piesku na pláži. Museli prejsť ešte pár krokov a zabočiť doprava, kde ľavý pás lúčov nikdy nesvietil. Navigovala Chodkyne úsečnými vetami, nechcela na ne príliš hovoriť.

Míňali figuríny v krkolomných polohách, jedna pripomínala bežkyňu so slúchadlami v ušiach, druhá starú pani krmiacu holuby, ktoré dávno odleteli, alebo v tomto meste nikdy neboli. Zvykla si na ich prítomnosť. Omnoho viac jej vadili ich mĺkve kormidelníčky, z ktorých nemohla nič vyčítať. Napadlo jej, že Chodkyne vlastne vídala aj predtým v časopisoch, či na internete. Vravievala si, že sú len dielom desiatok filtrov v programe. Teraz ľutovala momenty, keď s kamarátkami kempovali pri jazere a odmietali sa fotiť strapaté, neumyté. Všetky jej spomienky ostali na fotografiách so strnulými úsmevmi, v zaseknutých pózach. Vyhadzovanie pavúkov zo stanu, spoločná lenivosť, ktorá ich vyhnala späť do stanu miesto do sprechy, to všetko ostalo len v jej hlave.

„Neboj, ségra je v pohode,“ ozvala sa Ráchel, ktorá zrejme myslela, že sa trápi pre ňu. Viktória sa zahanbila. Zatiaľ nad Lolou nestihla ani uvažovať. Prečo už dávno nemá premyslený plán? Nadávala si, že sa to na ňu vôbec nepodobá.

„Možno by som stresovala menej, keby som vedela, že tie psychopatky jej neublížia. Kto vezme dieťa z domu? Na čo ich potrebujú?“

„Neviem, slúžia im ako nočné stolíky? Netuším. Ja som jedináčik, ty by si mi mala povedať o výhodách mladšej sestry. Kde si ju vôbec našla? Neprišli ste do mesta spolu, či hej?“

Pokrútila hlavou. „Zrazu spala vo svojej izbe. Akoby nič. Proste sa zjavila.“

„V izbe? Vy tu máte celý barák? Tomu hovorím luxus. Ja som nastupovala do električky pred špitálom s hromadou dôchodcov, ktorí sa bili o voľné miesta, a tí tu očividne nie sú. Pamätám si to ako včera. Odrazu sa zatiahlo a ja som si uvedomila, že tú cestu vôbec nespoznávam. V električke som ostala jediná, takže som vyliezla na ulicu a puf! Zavreli sa dvere, električka zdrhla a odvtedy trčím tu. Možno tá krpaňa mala šťastie, že sem neskočila úplne rovnými nohami. Keď som prvýkrát videla na uliciach figuríny, nebolo mi všetko jedno. Ako to zvláda?“

Viktória sa pomrvila. Zrazu i pohľad na Chodkyne jej neprišiel tak zlý. „Nepovedala som jej o nich. Všetko na našej ulici vypadá rovnako, tak čo? Trochu som ju postrašila, aby nechodila von. Stačilo mi jej raz vysvetľovať, kam sa podela jej zlatá rybička!“

„Budem hádať. Žeby do záchoda? Ty si blbka.“ Ráchel sa na ňu oborila. „Ja nevravím, že by som to zvládla lepšie, ale nepletla by som jej hlavu hlúposťami!“

„Hlúposťami? Divné slová od baby, čo cestuje v nákupnom košíku, aby si našla princa na bielom koni.“ Siahla do kopy, ktorú Ráchel nachystala, a vytiahla odtiaľ *Twixi*. Mohla tušiť, že nezbalí žiadne poriadne jedlo, ale teraz tú dávku karamelu ozaj potrebovala. V tom rozčúlení si nevšimla, že prešli odbočku, a tak musela Chodkyne navigovať naspäť.

„Ty nemáš nič, v čo veríš? Vezmeš sestru z hotela, povieš jej, že žiadny princ neexistuje. A? Budete spolu brázdiť mesto, až kým neskameniete? To sa mi zdá verzia s Ruženkou lepšia.“

Viktória chvíľu mlčala, karamel sa jej lepil na zuby a z neustáleho trasenia ju bolel žalúdok. Cesta im bude zrejme trvať dlhšie, ako čakala. Sklopila oči, pohrávala sa s obalom a akoby do vetra povedala: „Vieš, že v pôvodnej rozprávke ju kráľ nájde skamenenú a znásilní ju? Nejde o princa, ale o požehnanie byť matkou. Ruženka v spánku porodí dvojčatá, ktoré jej od hladu začnú cucat prst a jedno z detí jej tak vytiahne trň.“

Modrovláska zatuhla. „Tak radšej dúfaj, že sme v lepšej verzii príbehu. Doriti! Zastaňte! Inak z tých rečí asi hodím šabl'u!“

Viktória nechápala, ako je možné skryť v meste taký kolos. Hotel *Paradise* vyčnieval v rade budov ako zaoceánsky parník. Svetlá v oblúkoch svietili žiarivejšie než slnko. Vzduch bol osviežujúci a oveľa menej vlhký než v uliciach, na ktoré boli dievčatá zvyknuté. V parku okolo bazéna sa zelenali stromy. Bolo to úplne odlišné miesto, neporovnateľné s námestím s chabými trojuholníkmi trávy a sochou uprostred, kde obidve doteraz prebývali. Štrnganie tanierov, šumivá vrava a občasný smiech vypovedali o tom, že prišli v čase večere.

„Myslíš, že je dobrý nápad prísť hlavným vchodom?“ Obzerala si ulice, no nebola si istá či hotel nejaký zadný vchod vôbec má.

„Vy tam! Odkiaľ máte košík?“ Na rozmýšľanie sa bolo neskoro. Dievča v červenom kostýmčeku a stevardskou čiapkou na hlave im zatarasilo cestu. Blond'avé vlasy ju neodlišovali od ostatných, ale Viktória si všimla, že má mierne zúžené oči a veľmi malý nos. Zrejme ju nechali pri vchode, lebo mali dojem, že pôsobí exoticky. „Nepatríte k hotelu, že? Odkiaľ ho máte?“

Viktória zareagovala pohotovejšie: „Nesieme veci do kuchyne.“

Ochránka obsiahnutá v stopäťdesiatich centimetroch si ich premerala: „Za pokus to stálo, lenže ani jedna nemáte náhrdelník! Navyše, modrovlasú by som si pamätala.“ Dievča odhalilo rad bielych zubov a Viktórii zrazu pripomenula hyenu pripravenú na skok. Ráchel sa jej nebojácne natiahla k tvári a celkom ticho povedala: „Ja by som naopak uvítala, keby si si ma nepamätala. Vraj máte radi darčeky. Ber si, čo chceš, zvyšok môže ísť na párty, dohodnuté?“

Ochránka si prezrela tovar. Z Ráchelinho balenia sa len ťažko dalo usúdiť, čo všetko sa v kope nachádzalo. Mnohé veci mohli byť dávno nepoužiteľné, a zrejme i boli. Nakoniec sykla: „Bežte a neopovažujte sa robiť problémy!“

Vyliezli z košíka a Chodkyne ho odtlačili k bráničke. Po chodení v šere Viktóriu pálili oči z toľkých svetiel. Všade sa niekto hýbal a smial. Vo vzduchu sa miešala vôňa ovocia, ťažkých parfumov a chlôru z bazéna, až ju z toho začala bolieť hlava. Mierne dúfala, že na recepcii nájdu kľudné miesto, kde by si s Ráchel mohli sadnúť a prebrať plán. Nechcela veriť, že sa dostali dnu bez boja.

Cez sklo už videla recepcný pult a pár červených kresiel, no skôr než sa dostali k dverám, spoza stĺpu sa ozval hlas. „Čo si o sebe myslíte, vy potvory! Heš!“ Žena s vejárom v ružových šatách, ktoré jej sotva dovoľovali sa hýbať, docupitala k nim. Lenže tie slová nepatrili Ráchel a Viktórii. Žena mávala vejárom a zaháňala Chodkyne, ktoré sa zmätene rozprchli ako krdeľ sliepok.

„Drzane,“ prehlásila žena v ružovom. „Keby vstúpili do hotela, pôjdem sa sťažovať! Nebojte. Markétka vás ochráni, úbožiatka! Hneď, ako som vás zazrela, hovorím si ‚nováčikovia‘. Ste hladné?“ Obrátila sa na ne žena a ako dobytok ich obe zahňala k okrúhlemu stolu pri bazéne, kde už sedeli zmorene vyzerajúce tridsiatničky. Viktória sa snažila nájsť vzorec, podľa ktorého by spoznala, čo tieto ženy priviedlo k spoločnému stolu, no nič jej neprichádzalo na um.

Za jedlo sa však nehádala. Po dňoch strávených na sladkostiach si pritiahla misu s ovocím a chlebičky natreté zelenkastou omáčkou. Ráchel si niečo dala do úst, skôr aby nemusela rozprávať, než z hladu.

Ledva si sadli, žena ich okamžite začala spovedať: „Prišli ste kvôli princovi? Vyzeráte bledo, asi ste v meste dlho, nemýlim sa?“

Dievčatá sa ponúkali s odpoveďou, až ich zachránila spolusediaca, čo pred sebou zhŕňala prázdne štamperlíky so zvyškami mazľavého likéru: „Každý je tu kvôli princovi, Markéta, a kto tvrdí, že nie, je klamár! Nevyzvedaj, tieto vôbec nebudú pre nás konkurencia.“

„Tina! Ospravedlňte ju, dnes to mierne prehnala.“ Ich hostiteľka párkrát zakmitala spojenými prstami pred ústami. „Pozerám, že nie ste veľmi vystrojené. Ja chodím vždy pripravená!“ Dôverne chytila Viktóriu za ruku, akoby bola jej dávna priateľka a naviedla ju pohľadom na vrch hotela. „Počula som, že princ sa zvykne k večeru pozerat' z okna a vždy si jednu vyhliaadne. Vieš, tú najkrajšiu z okolia!“

„Daj pokoj, Markéta,“ ozvala sa žena tak bledá, až bola desivá. „Princ si predsa vyberá podľa srdca. Viete, že to nie je prvýkrát, čo sa objavil?“ Oborila sa na ňu a čakala, až si získa pozornosť nováčikov. Dvojica kamarátok na seba vyvalila oči a žena sa spokojne pomrvila. „Vracia sa každé tri roky. Jedna z jeho prvých neviest mi povedala, že skôr než odídeš, ti pošepne niečo do ucha. Tajomstvo, ktoré ťa navždy zmení. Len Markéta si myslí, že všetko sa točí okolo vzhľadu!“

Dievčatá sledovali ponad jedlo ich slovný pingpongový zápas. Zdalo sa, že každá mala svoju pravdu. Viktórii sa miestami marilo, že i iné ženy z vedľajších stolov prestali jesť a natrčajú uši. Zrejme každý chcel zachytiť informáciu, ktorá by mu mohla poslúžiť ako vstupenka k princovi.

„Hah,“ zasmiala sa Markéta a prekryla si tvár vejárom. „A preto tie falošné blond vlasy, drahá? Ty hovor niečo o povrchnosti!“ Naklonila sa k Ráchel, akoby skúšala, od ktorého dievčaťa získa viac pozornosti. „Vieš, ona je tu krátko. Farbí sa, aby vypadala ako tie zrúdičky, čo som odohnala. Myslí si, že princ letí na blondínky, preto sa v meste meníme podľa jeho predstáv.“ Víťazoslávne si odhryzla z malého koláča, ktorý jej pristál v ruke a mykla plecami, akoby chcela priateľke ukázať, že sa ju vôbec nesnažila uraziť.

Viktória nechápavo klipkala očami. Čo ony nestretli figuríny v uliciach? Pozerala po stoloch vedľa. Keby si miesto nich posadali Chodkyne, asi by tú zmenu nepostrehla.

„Takže sa líčite, aby ste dostali bozk od princa a mohli opäť vyzerat' ako ženy bez make-upu? Trochu som sa v tom stratila.“

„Isteže nie! Len prírode podávame pomocnú ruku.“

„Mesto nepracuje dost' rýchlo?“ šklbalo jej v rukách, ako sa ich snažila nezaťat' v päste. Ani nevedela, čo ju ešte drží na stoličke, no žena pokračovala akoby nič: „Maličká, pamätám si, že tam vonku i muži strávili pri *Photoshope* pár minút, aby zakryli drobné chybičky. Na tom nie je nič čudné.“ Napomenula ju so zdvihnutým prstom ako nechápavé decko. Dámy zborovo pri stole kývali hlavou a každá niečo súhlasne zašomrala. Vymieňali si úsmevy nad neskúsenosťou mladých dievčat. Niektoré zrejme usúdili, že vekový rozdiel je neprimeraný ich spoločnosti a začali sa družne zhovárať medzi sebou.

Markéta si zrejme dala za úlohu ich preškoliť: „Predstav si, že ťa šéf uvidí na fotke špinavú, v teplákoch, s logom firmy na tričku. Dnes svoje fotky neukazuješ len priateľom! Spravila by si mu zlé meno a ukázala svet, že zamestnanci vo firme sú...“

„Neaktívne prasatá!“ vyhrkla drobná žena s výraznými lícami. Pripomínala jej bábiku matriošku, ktorá sa dala vyťahovať, až bola celkom maličká.

„Presne! Nechápem prečo i poisťovňa nemá prístup k fitness aplikáciám. Vážne! Človek, ktorý v živote nespravil jediný krok s krokomerom, nemôže tvrdiť, že dbal o svoje zdravie. Svet sa mení, maličká.“

Viac nemienila počúvať. Viktória vstala a Ráchel za ňou nezaostávala. Žena si zakryla tvár vejárom, a tak, aby to mohli počuť preniesla: „Deti...“

Skupinka žien ich zrejme odišla ohovárať k ďalšiemu stolu, pretože sa čoskoro stratila. Okrem Tiny, ktorá nemohla napasovať hlavu na krk tak, aby jej neovísala do všetkých strán. Ráchel sa smiala nad Viktóriiným náhlym výbuchom, chytila ju za ruku a viedla popri bazéne preč. Cestou odkopla pohár s ružovou tekutinou.

„Nemysli si. S tými blond vlasmi budíš lepší dojem než ony,“ podpichla ju.

Viktória sa zasmiala. „Tiež by som ťa netipla na romantičku.“ Zastali, sadli si na okraj bazéna a ponorili nohy do studenej matnej vody. Schladenie ju očistovalo od nepríjemného rozhovoru, ale hnev sa vytrácal len pomaly. Keď si uvedomovala, že tieto paničky ukradli jej sestru, ježili sa jej na tele chlpy.

Zhlboka sa nadýchla chlórového vzduchu. Sedenie pri vode jej aspoň vzdialene pripomínalo roky strávené pri jazere, keď ešte za skorého rána s mamou vybehli po móle a skočili do vody. Po prvýkrát v meste si uvedomila, že jej mama vlastne chýba. Predsavzala si, že až sa s Lolou odtiaľto dostanú, konečne si spolu sadnú a porozprávajú sa. Mala dojem, že po skúsenostiach v meste nájdu konečne spoločnú tému.

Užívala si šteklenie ľadovej vody, zato Rácheline pery začínali mať podobný odtieň ako jej vlasy. Z vrečka vytiahla cigarety, ktoré si zrejme skryla pred slečnou Ochrankou.

„Pravdu?“ povedala váhavo. „Nehľadám princa. Som tu len pre toto.“ Hodila jej krabičku. Aj cez pokrčený žltý obal a vyšúchané písmo rozpoznala nadpis *Start*. Nechápavo pozrela na dievča, čo sa tvárilu, že tým objasnila celú záhadu.

„Vieš, že rakovinu môžeš dostať z hociktorých? Nespoliehala by som však, že ťa zabijú skôr ako skamenieš. Vážne si sem merala tak dlhú cestu kvôli takejto sprostosti?“ Nemohla si pomôcť, zrazu sa cítila podvedená. Toľko rečí okolo princa a zázrakov!

„Nie som blbá, ani závislá.“ Chcela namietat', že to tvrdí každý, ale Ráchel pokračovala: „Babča ich fajčila, jasné? Lenže potrebujem modré.“ Vzdychna a zas vyzerala vyčerpaná, že by bola schopná vrhnúť sa do bazéna a ostať na dne až do rána. „Pamätáš si, ako si vrela, že neveríš na zázrak? Myslím, že týždeň dozadu by som celý hotel okašlala, ale pár čudáckych vecí sa fakt deje. A cigarety sú jedna z nich! V tomto Stepforde zrejme všetko funguje nahlavu, ale Babča sa vďaka nim dostala von!“

„Ráchel,“ povedala Viktória zúfalo, „chytáš sa slamky. Ani ja by som nenechala Lolu, nech ma nájde sedieť skamenenú v kresle,“ prehrabla si blond vlasy. Už žiadne hnedé pavučiny, ktoré by jej pokryli ruky. Nahla sa nad okraj bazéna a zadívala sa do modrých očí, ktoré vôbec nespoznávala. „Priznaj si, že je koniec. Vezmeme Lolu a pôjdeme hľadať východ! Nieкто musí vedieť, kde je. Nemusíš ostávať tu v hoteli. Žiadny princ ťa nezachráni a magické cigarety...“

„Nechápeš to,“ pokrútila hlavou. „Nebolo možné, aby odišla po vlastných. Celý čas sa bála, že ju opäť doženie to svinstvo, ktorým trpela. Kým ju mesto vtiahlo, zobrali jej obe prsia a vôbec to nepomohlo. Deti i vnúčatá na ňu kašľali odkedy vyrástli, a potom chodili len zo súcitu. Doma brala milión tabletiiek. A tu?“

Telo mala zdravé. Myslím, že skamenenie vyhladilo konkurenciu. No i tak žila len na smradľavej zelenej kaši, čo jej kedysi predpísali. Raz si ku mne sadla a hovorí: ‚Spravíš mi láskavosť? Vedela by si mi zohnať cigarety?‘ Vyvalila som na ňu oči. Baba sa usmiala, že všetci sme raz boli mladí. ‚Viem, že tu nechceš sedieť a mne sa už nechce tváriť, že keď budem opatrná, nič sa mi nestane. Svoj posledný čas využijem naplno.‘ Hah, ešte ma poprosila, aby som z nich nebrala, ak sa mi ich podarí nájsť. Vraj mi nechce byť zlým príkladom.

Jedna starena, čo vždy bola od mačacích chlupov, si ich schovávala v kredenci. Babči som dala modré a druhé schovala. Keď som na druhý deň prišla, bola fuč.“

„To je šialenejšie než princ, čo očumuje pipky v bikinách!“ namietla Viktória.

„Samozrejme neverím, že ťa magicky premiestnia. Skôr ich beriem ako omrvinku a myslím, že ďalšiu nájdem tu.“ Viktória sa vytiahla z bazéna, Ráchel sa prekvapivo rýchlo

vyšvihla k nej. Prstom namierila kdesi do tmy. Chvíľu sa nič nedialo a potom ich uvidela. Deti! Dievčatká v nadýchaných sukniach niesli nad hlavou plné misy koláčov, rozdávali ich ženám pri stoloch a tie ich ťapkali po chrbte.

„A tam je tvoja omrvinka. Pôjdeme?“

Kovová kuchyňa sa ligotala dúhovými farbami. Lesklé povrchy odrážali odtiene tylových sukni, všade sa ozýval buchot varešiek o dno misiek. Niektoré deti sedeli na skrinkách a tvarovali žltkastú hmotu do neforemnej busty. Múka sa miestami sypala na podlahu, a tak sa trio s mokkými handrami pretekalo okolo pultu. O upratovanie evidentne nešlo, hoci po asi troch závodoch dlážka ostala aspoň na päť minút čistá. Vyššie a staršie deti hádzali ingrediencie z poličiek a pomáhali tým menším: „Babička ich krájala formičkou. Vidíš? Stačí pritlačiť, zvyšky dáš preč a máš hviezdičky. Super! Dáme na vrch kúsky čokolády?“ Vyberali koláče z trúby a dávali ich na strieborné tácky spolu s kokteílom ružovej farby.

„Bože, vyzerá to tu ako v kuchyni *Psíka a Mačičky*.“

„Ticho,“ zahriakla ju Ráchel. Zatiahla ju do kuchyne cez vchod, o ktorom si bola istá, že ho deti nepoužívajú. Otvorila prázdnu skrinku a postrčila Viktóriu dnu. „Sem môžeš, len ak máš náhrdelník. Nosia ho ženské, čo ten hotel vybudovali. Ak nás načapajú, bude to príser, jasné?“ Pootvorili dvierka a nazerali von na deti. Tie sa zrazu zoradili do zástupu pred kovovú stenu. Robili to rýchlo, takže bolo jasné, že to nerobia prvý raz. Na stenách sa otvorili poklopy. Dievčatá s prázdnyimi táckami odtiaľ vyskakovali ako králiky z nory, a nové s čerstvou nádielkou nápojov a sladkostí mizli vo výťahových šachtách, pokrčené na drevených podložkách. Striedali sa za cinkania trúby. Cink, cink, poklop sa znovu otvoril. A z neho ako posledné vyskočilo dievča v nadýchanej sukni pripomínajúcej obláčik. Vlasy jej hrali kávovými farbami. Žiadne slamené končeky ani neprirodzené blond vlasy medzi nimi. Keby ju nepoznala, povedala by, že je v meste stále nováčik.

„Ráchel, to je ona! Lola! Lola!“ Dievča sa pozrelo smerom k nej. Štrbina medzi skrinkami sa pootvorila viac a ich oči sa stretli. Tácka v rukách sa jej roztriasla a prázdne poháriky sa zvalili na lesklý kov. Rýchlo ju položila na zem a ticho prešla ku skrinke.

„Viki...Vi-Viki!“ zvolala na sestru, ktorá sa vysypala zo skrýše za prúdu nadávok od jej spoločníčky. Objala mladšiu sestru. Ostatné deti našťastie robili priveľký hluk, aby si ich okamžite všimli.

„Som šťastná, že ti neublížili. Neboj sa, ideme domov.“ Lole po tvári stekali slzy, pokrútila hlavou, ani sa nepohla.

„Aké nie? Na sprostosti nemám čas, pod!“ Potiahla ju ku dverám, ale sestra sa jej vytrhla.

„Si klamárka!“ Už to v sebe neudržala a rozplakala sa ešte viac. Kuchyňa stíchla, akoby jej hlas všetkých začaroval. Jediná Lola nevnímala nič z okolia: „Klamárka! Klamárka! Vravela si, že sme samé. Nechala si ma doma, ale nijaká obluda nie je...“ Nadýchla sa. „Ja už nechcem byť sama. Nikam nejdem!“ Deti sa s otázkou na tvári pomaly posúvali bližšie, nazerali si cez plecia a v hlavách si spájali ten výjav ako lego. Dievčaťu s copíkmi a tučnými lícami sa to podarilo rozlúštiť najrýchlejšie: „Vltrelci! Vltrelci v kuchyni!“

A na povel sa všetky rozbehli k nim. Viktória stihla zahliadnuť, ako dvojčky vybehli hore schodmi a začali volať na poplach. Rýchlo schytila sestru za zápästie, no tá sa zhupla na zadok a ostala na podlahe ležať ako vyvalený strom. Deti do Viktórie strkali. Nejaké vyskočilo a chytilo ju za pás, že jej takmer stiahlo nohavice.

„Lola, musíme ísť!“ V tom sa dvere opäť otvorili.

„Vysvetlí mi niekto tento hurhaj?“ V kuchyni zavládlo ticho, potom sa miestnosťou rozlial dupot desiatok nožičiek a obklopil ženu s čiernymi vlasmi. Nebola o nič staršia než Viktória, na krku jej visel zvláštny farebný šperk. Z hlúčika detí sa vynorila aj jej setra a obmotala sa čiernovlasej pani okolo nohy. Žena rýchlo vyhodnotila situáciu a ľadovo sa usmiala.

„Už som dávno nikoho nehodila do jamy.“ Oblízala si pery. „Čo myslíš, že tým deckám robíš? Kto ťa sem vôbec pustil?“

Kapitola 3

Lola sa pred tromi dňami slávnostne menovala vládkyňou *Čarodomu* na Slnecnej ulici. Volala ho tak preto, že sa podobal tomu jej, aj keď nie celkom.

Napríklad škvrna od čokolády na poťahu sedačky, za ktorú dostala bitku, jej ju stále pripomínala. Obálka s ockovým a maminým menom ležala pri dverách, hoci ju sestra hodila do koša. Šedivé domy sa k sebe tisli ako lastovičky po daždi, dokonca susedkina bránička ostala vykrivená po tom, čo do nej Lolin kamarát Peter pri futbale kopol loptu. To všetko ostalo rovnaké. Zato slnko zo Slnecnej ulice úplne zmizlo. Podobne ako Peter či ich suseda, ktorá neustále načahovala krk ponad plot.

Vedela to, pretože keď sestra nebola doma, nakúkala cez okná. Stavala sa na stoličku, napočítala do troch a rýchlo zliezla. Možno ešte dosť nevyrástla, ale nepochybne bola rýchlejšia než hmlová príšera. Skúmala pravidlá *Čarodomu* a sveta vonku, ako jej ho opísala Viktória. Pre istotu vystavala obrannú pevnosť pri vchode a ukrývala sa tam vždy, keď nad zvedavosťou zvíťazil strach.

To sa stalo aj tú noc, keď sa prebudila z príšerného sna. Mama ju v ňom stískala v náručí. Pevnejšie a pevnejšie, až sa z jej rúk stala klietka. Volala na ocka, no čím viac kričala, tým viac pary sa v izbe hromadilo. Chumáče sa na ňu škerili ostrými zubami. Ocko ju konečne našiel, ale príšera sa mu zahryzla do pleca a niesla ho schodmi preč. Posledné, čo počula, bolo tresnutie dvermi. V tejto fáze sa zvyčajne prebrala a zmáčaná od potu ležala v posteli.

Srdce jej poskakovalo ako hladné kuriatka. Druhé pyžamo minule pocikala, takže jej neostali šaty, do ktorých by sa mohla prezliecť. Napokon sa vyzliekla a nahá vošla k sestre do izby, ktorá ostala prázdna. Lola usúdila, že vstala neskoro, sestra nepochybne vyrazila na prieskum, aby doniesla ďalšie jahody. Mala by sa zatiaľ naraňajkovať, hoci ešte vôbec nebola hladná a na hranie ešte nemala náladu. Zobrala zo stola knižku, čo so sestrou čítali a zaliezla do bunkra medzi dekou a kreslom pred dverami. Spomenula si, ako ju raz Peter nevpustil do skrýše na strome, pretože je baba. Uvažovala, či sú miesta, kam aj chlapi majú zakázané ísť, okrem dievčenských záchodov a šatní na telocvik, ktoré im určila pani učiteľka.

Prezerala si obrázky a okraje knihy ju tlačili do bruška. Oči jej klipkali. Vtom sa dvere mierne pootvorili bez známeho cvaknutia kľúča, ktorý sestra nosila pri sebe. Asi preto nepozdravila, len vystrčila hlavu spod deky. V ospalosti zabudla na hmlovú obludu, ktorá by jej ju mohla odhryznúť. Lenže neprišla po ňu ani hmlová príšera, ani Viktória. Zo svetla

pouličných lúčok vstúpili dnu siluety dievčat, pár maličkých, ktoré vleteli dnu ako prvé, a dve väčšie. Lola sa rýchlo zakryla. Zavrela oči a rátala do šest'. *Duchovia*.

Duchov občas vídala aj mimo *Čarodomu*. Mama vravela, že sú neškodní, že sú ako myšlienky, ak si ich nebude všímať, oni zase odídu. Prečo ju sestra nevarovala? Odrazu počula, ako jeden z duchov prehovoril. Takmer kvíkla od preľaknutia. Ved' ona im rozumela!

„Pozri, čo je tu vecí. Myslíš, že sme správne?“

„Nie, tá ženská vravela, že obchod je zaprataný až po strop. Bud' sme zle odbočili, alebo ten košík cestou zahodila. Vravela som ti, že sa na ňu nemáš spoliehať.“

Lola sa krčila v kresle. Naštvané hlasy neveštili nič dobré, ale tí drobní duchovia sa jej páčili. Všetkým dievčatám viali farebné sukničky, veselo skákali po dome a zastavovali sa pri lesklých veciach, zdvíhali ich nad hlavu a niektoré potom brali, iné sklamane vracali na miesta. Keby jej sestra nepovedala, že sú v meste samé, myslela by si, že sú celkom skutočné. Fascinovane pozorovala rabovanie, akoby to nebol jej riad, hračky a jedlo, čo brali. Rada duchom dá, čo potrebujú na ich dlhej ceste, kým ju nechajú na pokoji. Lenže čím viac ich pozorovala, tým viac si uvedomovala, ako dom oživa. Deti pili, smiali sa a naháňali a krásne dospelé ženy s havraními vlasmi ich usmerňovali, sedeli na stoličkách ako kráľovné, no nikdy im neprestali venovať pozornosť. Nezavreli sa do hornej izby, aby sa ich zbavili. Z toľkého vzrušenia sa už neudržala nehybná a zrazu jej deka nad hlavou odletela spôsobom, aký videla v televízii, v jednej relácii, kde muži strhávali obrusy zo stolov a nič pri tom neponičili. Jej sa to nedarilo.

„Pozrime sa, ďalší poklad! Ty tu bývaš, maličká?“

Ovial ju chlad a chĺpky sa jej naježili ako po zásahu bleskom. Rozprávkovú knižku pritlačila k sebe, nie preto, že by sa hanbila, no zrazu to bol jediný pevný bod vo vesmíre. Všetky slová do seba narážali, párkrát otvorila ústa, no až na štvrtý pokus z nich vyšlo: „Sss–“, nadýchla sa a dokončila: „ste duchovia?“

Žena zdvihla ruku, ale miesto úderu si ju dala pred ústa a hlasno sa rozosmiala. Lola konečne mala možnosť vidieť všetky farebné kamene pod jej krkom. Pripadali jej ako ulovené vtáčie vajíčka, okolo ktorých sa ovíjali zlaté hady.

„Na nejaký čas ešte nie. Aha...“ Vystrela k nej ruku. „Neboj sa, pod'.“ Lola, akoby jej to prikázala bohyňa, sa natiahla k jej prstom a ich mäkké končeky sa spojili. „Vidíš? Som z mäsa a kostí.“ Sadla si na okraj kresla a vyložila si nahé dievčatko na kolená

„Páčia sa ti princezné?“ Tentokrát žena čakala, až Lola prikývne. „A vieš udržať tajomstvo?“ Prikývnutie. „My sme tiež tak trochu princezné.“ To ju vôbec neprekvapilo. „Náš hrad je obrovský s veľa izbami, sú tam deti ako ty a...“

„A máte princa?“ skočila jej do reči a hneď oľutovala. Bála sa, či nebolo neslušné ju prerušovať, pretože ženine oči zaiskrili a divne si ju obhliadla.

„Chytré dievča! Náhodou máme. Povedz, nechcela by si ísť s nami?“

„Byť princeznou?“ spýtala sa nesmelo.

„Jasné, jedného dňa určite.“

Pozrela na deti, čo sa práve naťahovali o sestrinu šatku, a to jej pripomenulo, prečo je vlastne stále tu. Úplne sa ponorila do rozhovoru s krásnou pani, čo ju hojďala na kolenách a usmievala sa, no povedať *áno* nebolo správne: „Nemôžem, čakám na sestru. Je vonku.“

„Maličká,“ pohľadila ju po vlasoch a na tvári sa jej zračila ľútosť. „Nikto vonku nemôže byť sám, ak odišla, asi už nepríde...“

„Nie, ona vie, ako poraziť hmlovú obludu! Zvyčajne povie, že sa vráti, ale spala som.“

„Obludu? Diet'a, tu žiadna príšera nie je. Fajn, vonku je hmlisto a hnusne, ale zvykneš si. Poď sa pozrieť sama!“ Zložila ju a vzala za ruku. Lola sa začala brániť, ale žena ju nemilosrdne tiahla ku dverám. Čo blázni? Ved' ich tá príšera obe roztrhá! Spotené nohy sa jej po linoleu kĺzali ako na korčuliach, na ostrých kamienkoch pred domom spadla, ale žena ju nepustila. Hmla sa na ňu vrhla zo všetkých strán. Žena ju hodila doprostred ulice ako návnadu pre draka. Lola sa schúlila na chodníku, mokré a špinavé dlaždice sa jej vrývali do pokožky ako mapa. Ticho fňukala a zakrývala si tvár, nech ju príšera nezbadá a pomedzi polo-roztvorené prsty sledovala, odkiaľ príde jej koniec, ktorý ju nie a nie nájsť. Pozerala na Slnecnú ulicu, ktorá sa strácala v bubline okolo. Až teraz, keď jej nebránil rám okna, videla, že ulica prechádzala do neznámych domov, kde postávali ďalšie ženy, ale nikto si ju nevšimol. Žiadna obluda nevyšla spoza rohu a nevrhla sa na ňu. Nebola žiadna Lola a Viki proti zvyšku sveta. Sestra ju klamala. Žena jej na pleciah prehodil hrejivú deku a zobrala ju na ruky.

„Tak čo? Umieraš? Aby si sa tým duchom nestala skôr než my, maličká,“ zasmiala sa. Druhá zatiaľ popohnala deti, ktoré sa pochytali za okraje nákupného vozíku plného vecí. Roztlačila ich a mierili preč. Lola sa žene s kráľovskými šperkami triasla v náručí. Kolovalo v nej toľko pocitov, až sa rozplakala a ulica sa zliala ako lupienky v miske mlieka. Rozhodovala sa, či sa brániť, či by sa nemala vrátiť a počkať na Viktóriu. Čo spraví, keď ju nenájde doma? Vystraší ju to? Nahnevá sa? Myšlienky jej preskakovali z jednej na druhú. Nakoniec uvažovala tak dlho, až sa jej dom celkom stratil z dohľadu a ona nepoznala cestu

domov. Schúlila sa žene na pleci a plakala. Utešovala sa tým, že vlastne neodišla dobrovoľne. Nepovedala: „Áno, chcem ísť s vami, nenechávajte ma tu!“ Nikdy nespravila ten krok dopredu, ktorým by sa previnila. Len čakala, zatiaľ čo na zem dopadol jej ďalší hnedý vlas.

Sestra jej po večeroch čítala príbehy o Snehulienke, ktorej kráľ dal meno po snehobielej pleti, Ruženka v mene niesla osud ruže, o ktorú sa pichla. Podľa tohto ju mali volať Ciniminis, ako jej obľúbené vložky do mlieka. Mama im kedysi povedala, že mená a čísla majú moc v sebe ukrývať príbehy, a preto je dôležité si ich pamätať. Ak to aj bola pravda, Viktória viac neverila v čaro svojho mena. Porazene ležala na podlahe a sledovala, ako sa jej malá sestra ovíjala okolo nohy vyziabnutej tmavovlásky. Žena skrútila nos, akoby Viktória bola niečo, čo práve vylovili z odpadu v umývadle.

„Čo myslíš, že tým deckám robíš? Kto ťa sem vôbec pustil?“

„Prišla som si po sestru, blbka, tak mi uхни z cesty!“ Snažila sa v sebe nájsť odvahu. Chcela jej vrátiť to, čím si kvôli nej prešla. Uraziť ju aspoň tak, ako by to dokázala Ráchel. Žena naklonila hlavu ako sova a široko sa usmiala.

„Túto,“ ukázalo na svoje členky, kde Lola v nadýchanej sukni pôsobila ako chlpaté papuče s očami. „Spomínam si. Našli sme ju medzi domami. Vravela som jej, že sa už nevrátiš...“

„Evidentne si sa mýlila. Ideme domov.“

„Nemyslím si. Všetky deti patria princovi. Je mi fuk, či je to tvoja sestra, kamarátka, modla, odišla k nám dobrovoľne, že zlatičko?“ posledné slová povedala Lole.

„Ani nevieš, ako sa volá!“ vyštekla, ale žena venovala pozornosť len sestre.

„Vaša kráľovská výsosť, už ste si vybrali svoje princeznovské meno, aby vás princ odtiaľto mohol odvieť?“

Lola si hrýzla necht na palci ako vždy, keď sa cítila previnilo: „Cinimines.“

Kapitola 4

Od začiatku zbierala odvahu. Bola pripravená zažmúriť oči a nepodľahnúť Medúze podobne ako Perseus. Rozhodne by neverila, že najväčšiu ranu jej v meste zasadí značka cereálií.

Deti ju pustili cez dvere a ona sa odšuchtala preč bez slova. Cítila sa vláčne ako roztápajúce sa maslo na panvici. *Si voľná. V tomto meste neplatia bežné pravidlá.*

Nevedela, čo si bez Loly počne. Pre koho bude zháňať veci, komu bude čítať rozprávky? Zrazu netušila, ako naložiť s toľkou voľnosťou. Čo plánovala, kým bola v meste sama? Maľovať? Užívať si samotu? Všetky jej plány sa rázom rozplynuli, keď sestru našla spať v jej detskej izbe.

Prekračovala rozvalené ženy na zemi vo vestibule. Z pozláteného stolíka zobrala nedopitý pohárik a prevrátila do seba ružovú tekutinu. Na jazyku jej ostala kriedová pachuť pripomínajúca sirup proti kašľu. Potisla dievča na koženej pohovke, to sa zrútilo na podlahu a poskladalo sa na koberčeku pod stolom. Viktória si sadla na jej miesto a pozerala, ako svetielka z krištáľového lustra dopadajú na jej tvár. Zohrievali ju tak veľmi, až mala pocit, že toľko tepla neunesie. Natiahla ruku, ktorá bola akási pridlhá, takže sa chvíľu pasovala, kým nahmatala väzu s kvetmi. Vytrhla ich z vody a tekutinu prevrátila na seba. Až keď sa pozrela na ruku, zbadala, že je dopichaná. *Ruže.*

„Čo to tu vyvádzaš? Fakt nevydržíš ani deň, aby si sa nedorezala?“

Našla Ráchelinu tvár. „Kde sa tu berieš?“

„Kde asi? Čakala som, až Kleopatra vypadne, aby som šla za tebou. Neboj sa, sestru vezmeme nad ránom. Viem, v ktorej izbe tie decká spávajú. Ak sa bude vzpierať, vyťahám ju za ucho.“

„Dost', nechápeš? Je koniec! Hľadaj si svoje cigarety, princa, ja som skončila.“ V ušiach jej hučalo a musela sa sústrediť na hlas, ktorý sa vzd'aloval.

„Bože, tak je na teba trochu nasratá. Nemala si ju strašiť obludami pod posteľou. Možno ťa práve úplne nemiluje, ale do rána ju to prejde. Prišla si po ňu, či nie?“ Natiahla k nej ruku.

„Lenže ona o mňa nestojí. Daj mi pokoj, dopekla.“ Odhodila jej ruku a vyskočila na nohy. Príliš prudký pohyb rozvlnil podlahu a odhodil ju späť na matrac. Ráchel Viktórii uhla z cesty, keď sa opäť postavila, o nič elegantnejšie než predtým, a vydala sa k najbližším dverám do úzkej chodby. Míňala hromady čísiel, 301, 302, 303 a mierila vyššie. Detičky v sukničkách sa medzi nimi strácali ako permoníci v podzemných šachtách a miesto svetielok nosili podnosy plné ružového likéru. Viktória si jeden zobrala bez opýtania, čím si

vyslúžila kopnutie do členka od blond'ového dievčatka s korunkou. Bolest' sa vôbec nedostavila. Chodba sa naklonila doprava, a tak sa Viktória naklonila opačne, aby ju vyrovnala. Mimovoľne sledovala priestranné izby so starožitným nábytkom. Bacuľatá žena si roztierala rúž až k uchu a šialene sa smiala.

Vtrhla do zavretých dverí. Na posteli spala polonahá čiernovláska s egyptským náhrdelníkom, podobná tej, čo jej ukradla sestru. V izbe páchla farba a čosi, čo nevedela identifikovať. Bolo jej to jedno. Otvorila zlatisté dvere do kúpeľne, hodila svoje oblečenie na podlahu, napustila si vaňu a ponorila sa pod vodu. Teplo stúpalo, a tak si vyložila nohy na boky keramického rámu vane, aby sa trochu ochladila. Voda začala stekať na podlahu, no nemala chuť ju zastaviť. Keď sa vynorila, sledovala, ako sa jej vlastné prsty menia na hmlu. Čosi ju poštekľilo na líci a na krku.

„Prečo sa topíš, vtáčatko?“ Aká hlúpa otázka. Mravce na krku sa zoskupili do hrubých čiar a prechádzali po jej kľúčnej kosti až na hrud'. „Cítiš sa sama, že? Neboj, ja sa o teba postarám.“ Pod nosom ju poštekľili chlpy a ona sa musela odvrátiť. Hlas utíchol a ona nevedela, na ktorej strane ho má hľadať. Pripadala si zvlášťne maličká. Z tepla a pary jej prišlo mierne zle. Voda oťažela a drvila jej prsia. Okolo pása ju obtočilo niečo silné a vaňa ju zrazu vyvrhla na premočenú kožušinu z bielych chlpov. Prevalila sa na chrbát. Mravce jej behali po chrbte a prerážali cez pahorky husacej kože. Cez medzeru vo dverách videla vo vedľajšej izbe pohádzané kusy oblečenia a dve bledé nohy, ktoré stále nehybne trčali z postele.

Pri uchu zacítila teplo: „Si nádherná.“

Pilsner. Preblysko jej hlavou. Vybavila si mamu, ako chodila na pumpu a vždy to slovo vyslovila nesprávne. Predavač sa na ňu usmial, akoby mu povedala tajné heslo. Jeho hlas si už nepamätala, no mal výraz človeka, ktorý odhadoval náplň belgickej pralinky.

Zrazu sa miestnosť pretočila a ona musela zavrieť oči, aby to zastavila. Nieкто ju chytil za členky a odtiahol jej nohy od seba. Konečne v ňom zaprašťala bolesť, ako ju kopla tá malá potvora. Na ústach zacítila niečie pery. Páchli absintom. Obtočila mu ruky okolo krku. Mal tak krátke vlasy. Po lícach sa jej skotúľali slzy, bez ktorých v jej tele už nič neostalo. Tá prázdnota ju vydesila viac než telo, ktoré na nej ležalo. Hmla sa jej opäť sformovala do prstov, zaťala päsť a udrela. Tesne minula svoj vlastný nos. Váha povolila, začala okolo seba kopáť a škrabala sa na štyri. Inštinktívne vyrazila správnym smerom, z podlahy schmatla čiernu guču, čo sa tam povalovala a vybehla späť na chodbu s červeným kobercom. Dievčenský permoníci sa jej pratali z cesty a ona sa ešte stále nahá vrhla ku

schodom. Prevliekla cez seba čiernu guču, ktorá sa ukázala ako tričko. Vialo okolo nej ako šaty a tesne jej zakrýval holý zadok.

„Je to blbka,“ zanadávala Ráchel do vzduchu a pár blond'avých hláv sa na ňu nenávisťne otočilo. „Ak čaká, že ju budem prenasledovať, nech zabudne! Ved' ona prílezie.“ Prechádzala chodbami a nevšímala si nenávisťné pohľady ostatných žien. Odkopla pohárik s ružovou tekutinou, ktorý sa rozlial po koberci a tajne dúfala, že to je drahá ručná práca. Chodila z izby do izby. Pochybovala, že by boli Egypt'ančky skutočne tak neschopné, aby všetky dary nahádzali do skladu. Musí to byť izba, o ktorej vedia len ony, inak by ich už dávno vykradli. Keďže väčšina apartmánov sa nezamykala, stačilo prísť na to, prečo niektoré ostávajú zavreté.

Prekvapovalo ju, koľko žien bolo ochotných vydat' sa mestom a riskovať šťastie, že nájdu *Paradise*. Tučné dámy s veľkým zadkom sa promenádovali vo vypasovaných šatách a tvár im zakrývali tony make-upu. Ženy robili všetko, aby sa od seba odlišili. Okrem farbenia vlasov. Predpokladala, že je to akási zvláštna výsada Egypt'aniek. Buď to, alebo skutočne chceli vidieť, či princove sliny sú také magické, ako sa povrávalo.

Otvorila mliečne dvojité dvere a vošla do salónika. Dievčatká vo veku tej malej pobehovali od stola k stolu. Nosili cigarety, nápoje a karty. Pár žien malo na táckach prichystané papieriky, ktoré si prečítali, šikovne ich pokrkvali, poťapkali stevardky po zadku a poslali ich preč. Ráchel začala krúžiť okolo stolov a nenápadne im nazerala pod ruky. Žeby svoj poklad našla už tu? Možno by sa mala pridať k hre a vyzistiť viac. Hľadala skupinku, kde by bola vzatá na milosť. Rovno zamietla dievčatá v jej veku. Naopak hľadala ženy po päťdesiatke, ktorým by jej drzosť prišla osviežujúca a zábavná. Našla ich pri stole blízko presklenej terasy. Bafkali z dlhej fajky, žiadne cigarety. Podľa žetónov tipovala poker, takže by sa rovno mohla pridať a rozprúdiť stávky. Zdvihla hlavu a s opovržlivým výrazom si to šinula k nim, keď ju vyrušil hrmot z druhej strany miestnosti.

„Moje šaty! Ty sprosté decko, celú si ma polialo.“ Dvadsiatnička v kvetovanom klobúku, ktorý zacláňal celý stôl, udierala dievča, čo sa snažilo kryť si hlavu striebornou táckou. Žena, červená ako fľak na jej šatách, ju ťahala zo zeme za jej riedke vlasy, ktoré ešte stále hrali prirodzenou hnedou farbou. „Utopím ťa v záchode, ty malá krysa. Vieš, čo som sa pre tie šaty nadrela?“

„To si si mala dať lepší pozor na krámy!“ zvolala na ňu Ráchel, ktorá sa viac na ten výjav nemohla pozerat'. „Ste hotové dámy, keď sa dokážete pozerat' na to, ako niekto otlka decko,“ znechutene fľochla do okolia. „Mamičky storočia, to vám vravím.“

„Čo si myslíš, že robíš, blondska?“

„Ja mám modré vlasy, ak si náhodou farboslepá. Teba zrejme mesto veľmi nezmenilo, že? Možno by si mala rozdávať drinky miesto nej. Stavím sa, že táto aspoň vie rátať do desať.“ Ukázala na malú, čo hlasno plakala na zemi.

„Hej, teba ja poznám! Ty si Blbka junior! Nemala si byť viac blond, Viktorka mladšia?“

„Vvv-. Volám sa Lola!“ zadúšala sa cez slzy.

„Fááákt? Myslela som, že sa voláš Ciniminies...“ Lola sa rozplakala ešte viac. Snažila sa niečo povedať, ale vždy vyšlo len „Ja..ja...ja.“ Pretierala si tvár a rozmazávala si sople po rukách. Ráchel ju vytiahla na nohy a zo stola za nimi zobrala papierové servítky a podala ich dievčaťu. „Túto do záchoda spláchnem sama, je to potvora, viete?“ Potisla ju pred seba a dievča sa poslušne vydalo smerom, ktorý naznačila. Žena za Ráchel kričala, že ju to príde draho, že takéto chovanie nestrpí a že ju hodia aj s tou malou do diery, že dnes by zďaleka nebola prvá...

„Bla, bla bla,“ prestrčila Lolu cez dvere a zatiahla ju na verejné záchody, ktoré zbadala cestou do salónika.

„P-p-prosím, nes-nespláchni ma!“

„Kľud, maličká, na to aj tak nemám právo.“ Umyla jej tvár a dodala: „Uvidíme, čo povie Viktória. Pekne si to zbabrala.“ Malá opäť pot'ahovala.

„Mňa-mňa to mrzí. Ona mi klamala. Ne-nechcela som. Šla-šla som ju hľadať, ale-ale...“

„Aj ja, ale tá blbka fakt zmizla. Spravíme to takto. Ty sa upokojíš a dáme hlavy do hromady, dobre? Vyznáš sa tu, pravda?“ Prikývla. „Super, myslím, že tá šibnutá ženská s hlavou ako kvetináč, nás nechá vyraziť z hotela, takže nemáme veľa času. Povedz, vieš, kde nosia dary pre princa? Mám tam jeden balíček.“

„Nosíme ich do izby 520. Je to celkom na streche.“ Vedela, že sú v izbe!

„Hah, to by ma zaujímalo, prečo práve tam. Nedáva mi to zmysel.“

„Je-je tam výhľad. Len odtiaľ ju vidno,“ povedala ticho a roztriasla sa.

„Koho?“ Čo tam mali sochu Marylin Monroe ako vzor?

„Čo,“ opravila ju Lola, „jamu. Prichádzajú so spevom. Hádzu tam sochy. Večer vždy pribúdajú.“

„Do...“ zastavila sa Ráchel. Nemohla nadávať pred osemročnou! Prešlo ju neblahé tušenie. Vrátilo sa jej, ako na nich žena kričala, že ich hodia do diery. „Že nebudeme zďaleka prvé za dnešok.“ Musí sa poponáhľať, otvoriť trezor s cigaretami a vypariť sa!

„Myslíš, že sa sestre niečo stalo?“ Vyvalila na ňu oči ako mesiačiky.

„Možno.“ Zahryzla si do pery „Zistíme to a pomôžeme jej, jasné? Sľubujem. A potom nájdeme východ z mesta. Ale najprv ma odveď do 520-čky. Musím si byť istá!“

Keďže Lola nepoznala inú cestu ako cez výťahy, Ráchel sa nasmelo poskladala k nej a modlila sa, nech ich laná obe udržia. Výťahy sem viedli až dva. Deti tak mohli vždy počkať a vykladať dary na najbližšie voľné miesta. Izba 520 bola tmavá a špinavá akoby veci, ktoré sem doniesli, tu odpočívali viac než tisícročia. Nábytok pokrývali biele obrusy. Dary naskladané v nesúmerňých kopách jej pripomenuli jej malý obchod uprostred námestia. Chýbala však Babča, ktorá by izbu premenila na domov, aký si ho pamätala.

„Aj ty hľadáš zázrak?“ spýtala sa Lola, vyliezla na gauč a začala skákať. S rozvírenou obličkou pripomínal omráčeného ducha. „Každý v hoteli hľadá zázrak.“

„Hmm, asi hej.“ Obzerala škatule a dúfala, že inštinkt ju navedie. „Len ségra hľadala teba.“

„Mala by sa občas starať o seba!“ Prestala skákať a začala kopat' do operadla. „Tu je sranda! Môžeš si robiť, čo chceš. Ségra má na všetko pravidlá. Nejedz to, nechod' tam, začni sa správať normálne.“ Ráchel počúvala len na pol ucha.

„Kašli na ňu a rob veci po svojom,“ povedala napokon. „Nemusiš byť ako ona. Aj tak ťa bude mať rada. Trmácala sa cez celé mesto, určite sa na teba nevybodne.“ Chodila z rohu do rohu, keby chcela, mohli sa tu hrať na skrývačku.

„Myslíš?“ zdalo sa jej, že Lola znela smutne, ale možno len boli od seba príliš ďaleko. „Všetci zmizli. Ocko, mamka. Čo ak Viki zmizla tiež? Pretože som nebola sestra, akú chcela.“

„Potom by to bola fakt blbka. Pozri, dospelí sa furt tvária, že sú lepší než sú. Majú pocit, že ich neustále sledujú. Akoby celý svet čakal, až sa strápnia. Ale to je blbosť! Babča tiež jedla len zelené kaše, hoci v meste nemala lekára, ktorý by ju kontroloval. Si decko, preboha! Teba tieto veci ešte nemusia trápiť, ako mňa a Viktóriu.“

Ráchel začínala byť netrpezlivá. Hodiny v hlave jej tikali. Vytáhovala jednu vec za druhou. Denník. Pudrenka. Foťák. Hodila plyšového medveďa za seba. Našla škatule plné fliaš *Green fairy* a ružového likéru, ktorý hotelom tiekol prúdom. Povraz na výťahu sa napol. Nieкто mieril hore. *Dopekla!*

Zrazu ju čosi buchlo do členka. Ráchel sa otočila a nemo si zízala k nohám. Takmer nemohla dýchať. *Tá malá ich našla!* Lola sa zodvihla z podrepu, upravila si sukňu a pomaly podišla k druhému výťahu, nasadla na dosku a usmiala sa: „Ďakujem. Aj za tú jedáleň. Myslím, že som sa bála, ale už všetko chápem. Musím dať vedieť ostatným a nájsť Viki!“ Lola pustila povraz a letela dole ako pavian na lianách.

Ráchel schmatla krabičku, preletela k otvoru a kričala: „Stoj! Dvere budú isto zavreté, bez teba sa odtiaľto nedostanem!“ Prsty jej celkom obeleli ako zvierala drevenú rímsu a hľadela do tmy, kde sa dievča stále strácalo. Lola zdvihla hlavu a povedala: „Mamka vravievala, že hlava ti vždy neporadí! Snaž sa, veď si si prišla po zázrak.“ A bola preč.

Ráchel zanadávala a klesla na kolená. V ruke drvila nové cigarety a navijak výťahu sa stále posúval. Bála sa pozrieť dolu, koho zbadá ísť hore. Bola v pasci. Vedela, že kľúče od dverí budú mať Egyptanky. Zdvihla hlavu a pozrela na okno, kde sa v diaľke tiahol dlhý pás hnedej zeme. Uvažovala, či je to tá jama, o ktorej jej hovorila Lola, a či Viktória už v nej leží. Ak áno, pre obe to dnes končí.

Oprela sa o stenu a počula vŕzganie drevenej dosky šúchajúcej sa o steny hotela. Prehrabla si blondávé vlasy a zúfalo zvierala modré *Start*-ky. Viktória mala pravdu. Bol to pekne hlúpy zázrak! Pošúchala si čelo a zašomrala: „Hlava ti nepomôže, čo? Tak to poďme nakopnúť!“

Chytila zelené fľaše a otvorila ich. Štiplavý zápach ovládol celú miestnosť. Ráchel prevrátila obsah a liala zelený nápoj na šaty, zlatisté závesy a biele obrusy, ktoré teraz skutočne vyzerali, akoby po nich prešli slizké prišery. Kotúč vo výťahu zastal, podlaha zavŕzgala a privítala nového host'a. Ráchel vyšla spoza kopy flitrovaných šiat a široko sa usmiala: „Tušila som, že prídeš *ty*.“ Pozrela sa do jeho ľadovo modrých očí. Krátke vlasy mal blond, zatiaľ, čo jej začali naberať pôvodnú farbu.

„Čo tu robíš, vtáčatko?“ Z jeho slizkého úsmevu ju až mrazilo. Schovala sa za stĺpy z oblečenia. Hrali sa na mačku a myš. Z výparov sa jej motala hlava, no myšlienky mala čisté.

„Princovia si nechodia zapáliť?“ Snažila sa zostať odvážna. „Podelím sa. Mne sú nahovno, dlho sa nezdržím. Bože, potrebovala som malé decko, aby mi došlo, že o nich to vôbec nebolo! Babča ma vysmeje. Nikto nie je dokonalý, ale tebe mám čo hovoriť.“

Dych sa jej zrýchľoval. Blížili sa k sebe, cítila to. Vytiahla cigaretu z nového balíčka a trasúcou rukou si ju vložila do úst. Väčšina bola zlomená z toho, ako ich zvierala. Šťukla zapalovačom a zbadala tie ľadovo modré oči.

„Ale vieš, čo ti poviem? Ak toto mesto začalo vťahovať aj *vás*, ste pekne v prdeli.“

Hodila zapálenú cigaretu na gauč.

A zmizla.

Kapitola 5

Obloha horela a kúsočky z nej dopadali na zem ako čierny prach.

Ešte aj sneh tu majú šedý. Pomyslela si Viktória, keď sa konečne prebrala.

Chytila sivú vločku do úst, bola teplá a lepila sa na jazyk. Z tej pachute ju naplo a zvyšky žlče jej prepaľoval hrdlo. Bolo jej pekelné zle, hlava jej stále trešťala, účinky drogy a alkoholu sa vytratili. Cítila sa, akoby zaspala na pláži bez slnečníka. Zrazu jej chýbal ich nenápadný domček v chladnej ulici bez slnka.

Trhané spomienky si zliepala pred očami ako film. Deti. Vaňa. Prsty. Roztriasla sa od znechutenia. Do chrbta ju stále niečo tlačilo, hoci sa neustále mrvila. Netušila, ako vôbec zaspala. Zaprela sa rukami a zrazu vbehla do niečoho mľandravého. Pozrela sa pod ruku a vykrikla. Bledé tváre, ktoré v noci dotrpeli, na ňu neprítomne zízali pomedzi črepiny, igelitové vrecká a zvyšky koláčov z hotela. Masa tiel sa prepletala ako korene stromu a Viktória z nich vyrastala ako slabý, vyblednutý výhonok.

Pred očami sa jej zahmlilo.

Tlačila sa k okraju, no nad hlavou jej ostávalo stále niekoľko metrov svahu. Zúfalo dychčala, hrabala sa hore. Hlina sa pri každom dotyku odlupovala a valila sa na figuríny, ktoré mizli pod násypom bordelu a bahna. Klesla na kolená a sadla si žene pod sebou na brucho. Tvár si priliepila o stenu a chvela sa. Ak sa bude hýbať, pochová sa.

Kdesi v diaľke začula smiech, z čoho sa jej chcelo plakať. Jej chorá myseľ sa s ňou zahrávala. Porazene spustila ruky k telu a v duchu sa pýtala, kam by vôbec šla, keby sa jej podarilo vytiahnuť. Dom na Slnčnej ulici vyrabovali a blúdiť po meste? To mohla rovno ostať medzi figurínami. Pozrela na prepadnuté tváre a uvedomila si, že časom ich svet zhltne ako húf sardiniek, drobné rybičky z davu. Robila, čo sa od nej očakávalo. Našla sestru, podala jej pomocnú ruku a teraz, keď je zbytočná, hodili ju medzi ostatné nepotrebné veci.

Nezvládla to. Snažila sa zachovať správne, ale možno to bola ona, kto sa bál ostať v prázdnom dome len celkom sám.

Sedela schúlená a pod zadkom ju tlačili cudzie rebrá, keď sa jej na hlavu zosunula ďalšia hlina, iba lenivo pozrela hore a vyvalila oči. Nad ňou sedela Chodkyňa, možno jedna z tých, ktoré sem priviezli ju a Ráchel, ale nebola si istá, či by ich vôbec spoznala. Zrazu sa otočila a zamávala. O chvíľu na to bolo počuť dupot a ponad okraj vykúkala hlava za hlavou.

„Našli sme ju! Loooolaaa!“ Dievča s hnedými vlasmi, stále navlečené v sukni ako oblačík, sa s natešeným pokrikom nahlo nad priepasť: „Si ako prasa!“ rozosmiala sa. Ostatné deti sa niekde stratili. „Počkaj, hneď ťa vytiahneme!“ Dievčatá jej zhodili zlatý povraz so

strapcami, ktorý zrejme ukradli z niektorého závesu. Vyštverala sa hore a rozhliadala sa okolo seba. Vrchné poschodie hotela dymilo a z oškvrknutého okna šľahali plamene ako z dračej papule. Viktória sa snažila usporiadať si myšlienky, no deti jej na to nedali príležitosť. Výskali, ako keby pre nich hotel pripravil ohňostroj, ťahali ju preč a ona sa za nimi plandala ako handrová bábika. Videla, ako sa žena v lososových šatách, ktorá ju a Ráchel školila o strastiach života, tackala po zemi, v snahe utiecť z hotela.

„Lola! Lola, musíme sa vrátiť! Mám tam kamarátku!“

„Neboj sa,“ zakričala na ňu ponad šíriacu sa paniku. „Je vonku. Čaká na nás!“ Viktória si spájala tie slová a zaliala ju teplá vlna úľavy. Davy žien utekali, a deti na ne pokrikovali a ukazovali im smer. Viktórii sa zdalo, že zbadala čiernovlásku s natrhnutými šatami, no potom sa jej stratila z dohľadu. Lola ju odtiahla pred bránu. Na ulici ženy zúfalo pozerali na ich rúcajúci sa raj.

Viktória zdvihla oči na budovu oproti, kde niekoľko detí obrovskými písmenami načmárali slová: VÍCHOD S Z MESTA. Pod nimi nakreslili vložku. Až keď pridali ďalšie rameno, pochopila, že sú to šípky. Východ z mesta viedol na všetky strany a pribúdali ďalšie.

„Poď, za chvíľu nám to odchádza!“ Deti ju tlačili a ešte viac sa jej plietli pod nohy.

„Čo odchádza?“ nechápavo sa pýtala, no odpovede sa nedočkala. Až teraz si uvedomila, že niektoré si sem-tam prehrabnú vlasy a blondávé melíry im pomaly miznú. Tým najmenším ostali modré oči, no s leskom drobných perličiek. Pohľadila sestru po jemných hnedých vlasoch a tá ju tiahla ťahala hlbšie do ulíc. Hmla sa plazila z domov a čoskoro ich celkom pohltila. *Paradise*, ktorý sa mal v diaľke svietiť ako maják zvolávajúci k domovskému prístavu, sa opäť učupil medzi sivasté nevýrazné budovy. Ulice sa zmenšovali a potom rozlievali v priestranné námestia. Mala dojem, že Lola už nevidí to, čo ona. Chcela sa sestry čosi opýtať, ale zrazu zabudla tie správne slová.

Z hmly sa zrazu vynorila modrá dopravná značka, ktorá tam vyrástla ako lampa z *Narnie* uprostred hlbokého lesa. Deti zrazu zastali, poukladali sa na okraj chodníka a netrpezlivo nazerali jedno cez druhé. Nemuseli čakať dlho. Ticho, akoby sa vznášala, pred nimi zastala električka.

Viktória pozerala s otvorenými ústami pod jej kolesá, nevidela však žiadne koľajnice a káble sa tiahli vysoko do oblaku z kryštálikov ľadu. Deti sa o takéto drobnosti zrejme nezaujímal. Naskákali dnu rovnako automaticky, ako sa v hoteli striedali pri drevených výťahoch. Nakoniec nastúpila Lola. Otočila sa vo dverách a zadívala sa na Viktóriu, ktorej zrazu došlo, že bolo naivné dúfať, že sa ešte niekedy vrátia domov, že odíde z mesta a bude sa ďalej tváriť, akoby sa nič nestalo. Že časom bude návšteva mesta exotickou dovolenkou

a po čase sa zleje s ostatnými v mori spomienok. Uvedomila si, že sú rovnako vysoké a donútila sa k úsmevu.

„Ja s vami nemôžem, však?“

Lola mierne prikývla: „Asi budeš musieť počkať na ďalší spoj.“

„A kedy pôjde?“

„To záleží na tebe. Pozdravím zatiaľ mamu. A Ráchel. Budeme čakať, dobre?“

„Dobre.“

„A Viki? Nemusíš byť dokonalá. Mám ťa rada takú, aká si, jasné?“

„Jasné.“

Dvere sa zatvorili a električka odišla.

Viktória si sadla na lavičku.

A čakala.

Teoretická časť: Komparácia knihy Harry Potter a Kameň mudrcov a jej spracovania v digitálnej hre

1 Úvod

Keď J. K. Rowlingová nechala v prvej knihe zaznieť slová: „jeho meno bude poznať každé malé dieťa v našom svete...“,“¹ zrejme ešte netušila, že Harryho sláva bude jedného dňa siahať ďaleko za hranice jej fikčného sveta. Sériá *Harry Potter* sprevádzala celú generáciu počas jej dospievania a často sa o nej hovorí ako o sérii, ktorá priviedla deti späť k čítaniu. Niet teda divu, že *Harry Potter* si získal pozornosť filmových aj herných štúdií a počas desiatich rokov vyšlo nemálo adaptácii každého dielu. Aj keď *Pottermánia* zažila najväčší rozmach v rokoch 2001–2011, stále sa pracuje na filmových prequeloch *Fantastické zvery a ich výskyt*. Hry vrátili hráča do školských lavíc Rokfortu v roku 2018 vo vizuálnej novele *Harry Potter: Hogwarts Mystery* a v roku 2019 mobilná hra *Harry Potter: Wizards Unite* vyhnala hráčov do ulíc zachraňovať magické tvory a bojovať so Smrťožrútmami, poskokmi zlého čarodejníka Voldemorta. Fenomén *Harryho Pottera* je teda stále živý a aktuálny.

Prevádzaniu literatúry do filmovej podoby sa dnes venuje pozornosť aj vo vedeckých kruhoch, zatiaľ čo herné adaptácie sú opomínané. Dôvodom bude zrejme fakt, že digitálne štúdie sú stále veľmi mladé. Väčšie uznanie dostávajú až v deväťdesiatych rokoch minulého storočia a tvoria skôr výskum jednotlivcov než ucelený odbor s jednotnou metodológiou. Problém s výskumom digitálnych hier je ich neustály vývoj, priamoúmerný s vývojom technológii, ktoré dovoľujú vývojárom pracovať s hrami na úplne inej úrovni. Súhrnné teórie, ktoré sa snažia zastrešiť časť digitálnych hier a priniesť jednotnú metodológiu, sú veľmi rýchlo neaktuálne a neaplikovateľné na modernejšie hry. Od vydania prvej digitálnej hry (*Spacewar!*) ubehlo len päťdesiatosem rokov. Digitálne hry odvtedy prešli veľkým progresom a stali sa médiom plne schopným rozprávať príbehy. Táto ich schopnosť je často predmetom diskusie práve vo vedeckých kruhoch a vedcov akoby rozdelila do dvoch táborov: ludológov a naratológov.

Aby sme sa vyhli akémukoľvek škatuľkovaniu, pozrieme sa na prevod pôvodného knižného diela do digitálno-hernej podoby ako na adaptáciu primárne podľa *Teórie adaptácie* a pokúsime sa zaznamenať aj kontext ohľadom jej vzniku. Analýze a komparácii knihy a hry *Harry Potter a Kameň mudrcov* sa už venovala Anna Gunderová v *Harry Ludens: Harry Potter and the Philosopher's Stone as a Novel and Computer Game* a v *As if by Magic: On Harry Potter as a Novel and Computer Game*. Jej záujem však smeroval k počítačovej verzii

¹ Rowlingová 2000, s. 20.

a zameriava sa na viditeľné rozdiely (redukciu postáv, časové nezrovnalosti) medzi hrou a knihou bez záverov, ako tieto rozdiely ovplyvnili vyznenie danej adaptácie.

Cieľom tejto práce je ukázať, ako herná adaptácia *Harry Potter a Kameň mudrcov* pre hernú konzolu *Playstation 1* pracovala s pôvodnou knižnou predlohou, poukázať na zmeny, ktoré pri adaptovaní vznikli a ich možný dopad na vyznenie samotného diela oproti pôvodnej predlohe, a naopak vyzdvihnúť detaily, ktoré sa mohli stať inšpiráciou pri adaptovaní. Zároveň sa pokúsime zistiť, aké aspekty sa mohli podieľať na konečnej podobe hry. V rámci analytickej komparácie sa pokúsime zamerať predovšetkým na postavy a časopriestor.

2 Úvod do adaptácie

Ak sa chceme pozerat' na dané dielo ako na adaptáciu, mali by sme najprv definovať, čo je adaptácia. Pojem *adaptácia* pomenováva nielen výsledný produkt, ale aj samotný proces. Linda Hutcheová definovala produkt ako „ohlásené, rozsiahle, špecifické prekódovanie,“² ktoré by sme mohli prirovnať k prekladom, ale s tým, že „sú to preklady, no vo veľmi špecifickom zmysle: ako premeny alebo prekódovanie, t. z. kodovanie³ do novej série pravidiel a tiež znakov.“⁴ V našom prípade sa znakový systém zachováva v podobe textových dialógov a rozširuje sa o obrazy a zvuky ako pri filme.

Pod prekódovaním zas môžeme chápať nevyhnutnú alebo vzniknutú zmenu: žánru, média, formy zapájania sa. Táto „zmena je nevyhnutná, dokonca aj bez akejkoľvek vedomej aktualizácie alebo modifikácie nastavení.“⁵

Dôležitý faktor pri adaptovaní je práve nový systém pravidiel, v ktorom pracuje dané médium, aby spĺňalo očakávania svojho používateľa.⁶ Vo filme je napríklad častá absencia rozprávača, ktorý v tomto médiu stráca opodstatnenie a jeho pridanie je skôr experimentom filmárov. Určite však nebude chýbať práca s kamerou, strihy a rekvizity miesto opisov.

Pre digitálne hry sú takto špecifické herné mechaniky, t. j. označenie pre „souisející souhrn akcí (hráčových) a reakcí (počítačových), které fungují na základě pravidel a vedou k dosažení vítězství/selhání v některé z výzev, které hra nabízí“⁷ a mohli by sme dodať, že ich napĺňanie spôsobuje požadovaný efekt zábavy, ktorý je pre hru kľúčový. Zároveň je dobré mať na pamäti, že pri adaptovaní knihy na digitálnu hru sa mení miera i forma interaktivity (zapájania sa) a imerzie (vnorenia sa).

Hoci by sa mohlo zdať, že knihy poskytujú len zanedbateľnú interaktivitu ako je napríklad možnosť preskočiť určité kapitoly v zbierkach poviedok, netreba zabúdať na románové experimenty, kde čitateľ na začiatku knihy dostáva návrh, akými spôsobmi má čítať text, aby zakaždým dostal inú podobu príbehu. Literárny kritik a zástanca ludológie Espen Aarseth nachádza prepojenie literatúry a hier v ergodickej literatúre, kde čitateľ konfiguruje a interpretuje predpísaný text, čím vytvára stále nové dielo. Preto vedľa seba stavia literárne

² Hutcheová 2012, s. 31.

³ Jedná sa o preklep v diele *Teória adaptácie*. Správne by malo byť: „tzn. kódovať“.

⁴ Tamtiež, s. 32.

⁵ Tamtiež, s. 13.

⁶ Termín používateľ (z ang. user) zastrešuje čitateľa, diváka i hráča.

⁷ Kolář 2013, s. 11.

experimenty ako *Cent mille milliards de poèmes* od Raymonda Queneaua⁸ a digitálne hry.⁹ Hry ale stále poskytujú viac foriem interaktivity a forma zapájania sa mení od herného žánru, napr. v pohybových hrách¹⁰ je avatar ovládaný reálnym pohybom hráča. Pocit imerzie, akého si úplného vnorenia, keď používateľ prežíva pocity hlavných hrdinov, je cieľom každého média, no len hry majú možnosť vytvoriť ilúziu, že hráč je súčasťou fikčného sveta.¹¹

Aj kvôli týmto nutným modifikáciám je adaptácia procesom, ktorý zahrňuje interpretáciu a tvorbu.¹² U nás sa bežne používa pojem *adaptovanie* alebo *proces adaptácie*. *Teória adaptácie* spája proces aj produkt a prichádza s nasledujúcou definíciou, ktorá sa dá uplatniť aj v našom skúmaní: „V skratke možno adaptáciu opísať nasledovne:

- priznaná transpozícia iného rozpoznateľného diela alebo diel
- tvorivý a interpretačný akt privlastnenia/zužitkovania
- rozšírené intertextuálne zapájanie sa do adaptovaného diela.“¹³

V oblasti filmovej a divadelnej tvorby bolo už napísaných mnoho štúdií, ktoré sa venujú prevádzaniu literárneho textu do iného média. Tieto štúdie si kladú za cieľ vytvoriť model, podľa ktorého by sa dali adaptácie kategorizovať na základe toho, ako (ne)pracujú s pôvodným dielom. Pre úplnosť si pripomeňme napríklad model *The Novel and the Cinema* od Geoffreya Wagnera – adaptáciu v jeho podaní rozdeľujeme na transpozíciu (bez zásahu do pôvodného textu), komentár (vstupuje sem zámer režiséra) a analógiu (vznik nového umeleckého diela).¹⁴ Novšie štúdie sa už viac zameriavajú na to, čo sa v adaptovanom diele dá preniesť na plátno a akým spôsobom.

Aby sme lepšie vystihli vzťah medzi knihou a digitálnou hrou *Harry Potter a kameň mudrcov*, využijeme model *Teórie adaptácie*, ktorá už vo svojej teórii zahŕňa digitálne hry. Základné otázky v tom prípade sú: *Kto a prečo? Kedy a kde? Ako a pre koho?*. Tento model nám pomôže odhaliť hlbšie súvislosti medzi vzniknutými zmenami a dáva priestor pre vlastné skúmanie spôsobu, akým bola kniha pretvorená do digitálnej hry. „Podstatné je zistiť, že naratívni a ludologické prvky vytvárajú spoločne dynamiku, ktorá je pro videohry unikátna a je proto nutné tyto prvky zkoumat súčasne.“¹⁵, pričom pri obsahovej analýze „je

⁸ Sériu desiatich sonetov, ktorých verše sú na samostatných kartičkách a je možné ich rôzne kombinovať.

⁹ Aarseth 1997, s. 1–10.

¹⁰ Vlastný navrhovaný preklad motion control games.

¹¹ Buček 2013, s. 326–327.

¹² Hutcheová 2012, s. 34.

¹³ Tamtiež, s. 24.

¹⁴ Wagner 1975, s. 219–231.

¹⁵ Kolář 2013, s. 32.

treba mít na mysli, že analýza hry je vždy nutne pouze aproximací potenciálu, který hra poskytuje, založenou na zkušenosti konkrétního hráče-analytika, popřípadě skupiny dalších dotázaných hráčů nebo autorů existujících popisů hry.“¹⁶

V nasledujúcej kapitole pred vlastnou analýzou uvedieme adaptátorov, okolnosti vzniku a najmä publikum, ktoré v hernom biznise ovplyvňuje konečnú podobu digitálnej hry.

3 Kto a prečo?

Odpoveď na otázku, kto je vlastne adaptátor, prestáva byť jednoduchá v momente, keď sa na celkovej podobe diela podieľa kolektív tvorcov. Príkladom by mohla byť filmová produkcia, kde si fanúšikovia často spomenú na meno režiséra, hercov, zatiaľ čo meno scenáristu sa zvykne prehliadať. Divák zároveň posudzuje a interpretuje dielo podľa výkonu hercov a ich adaptácie literárnych postáv, ktoré je pre celkové vyznenie filmu rovnako dôležité.

Pri herných adaptáciách vyvstáva otázka, či zámer adaptátora vôbec vstupuje do výslednej podoby samotnej hry. Sporné je aj to, koho za adaptátora môžeme považovať, nakoľko autori jednotlivých segmentov (dialógy, program, moduly) nemusia mať žiadne znalosti z iných aspektov hernej produkcie, a teda predstavu o výslednom produkte.¹⁷ Herné štúdiá si k vývojom hier pozývajú knižných autorov ako poradcov, ale ani ich autorský zámer sa už v hre nemusí prejaviť.¹⁸

V hernom priemysle sú mená tvorcov irelevantné. Hru zastrešuje štúdio, ktoré svojim renomé automaticky dodáva záruku kvality a pravidelní hráči majú povedomie o nimi vydaných tituloch. Aj keď na vývoj hry dozerá hlavný dizajnér¹⁹, rozhodujúci hlas má vždy vedenie štúdia. Z toho možno usúdiť, že aj na nami skúmané dielo mali väčší vplyv dôvody jeho adaptovania a publikum, než umelecký zámer samotných tvorcov hry.

V knihe *Adaptace literárního díla a její didaktické využití* sa spomína šesť dôvodov, ktoré vedú k adaptáciám. Sú to:

1. popularizácia predlohy – zviditeľnenie málo známej predlohy hodnej šírenia;

¹⁶ Švelch 2012, s. 36.

¹⁷ Švelch 2007, s. 21.

¹⁸ J.K.Rowlingová sa nepodieľala ani na jednej hernej verzii *Harryho Pottera*, ale môžeme spomenúť napríklad Dimitryho Glukhovského, ktorý spolupracoval na *Metre 2033*, a naďalej rozširuje svoju knižnú sériu skrz transmediálny naratív v hernej sérii. George R. R. Martin spolupracoval na hrách *Game of Thrones*. Ich kvalita je veľmi sporná, čo možno vidieť aj na hodnoteniach a recenziách herných portálov a fanúšikov, pričom knihy sa tešia dobrej čitateľskej odozve.

¹⁹ V angličtine sa táto pozícia označuje ako Game Director.

2. umocnenie umeleckej kvality predlohy – nové médium je vhodnejšie na zachytenie určitých aspekty pôvodného diela, nutná je znalosť predlohy a častá je jej banalizácia;
3. polemika adaptátora s autorom predlohy – poukazuje sa na aktuálnosť staršej predlohy v modernej dobe;
4. nedostatok námetov;
5. komerčné dôvody;
6. kombinácia predchádzajúcich²⁰.

Týchto šesť dôvodov možno nájsť aj v hernom priemysle. Jasným príkladom knižnej série, ktorá dosiahla popularitu vďaka hrám, je séria *Zaklínač*. Kombináciu prvého a druhého dôvodu by sme mohli spozorovať napríklad v digitálnej hre *Dante's Inferno* založenej na motívoch Danteho *Pekla*. Štvrtý dôvod – nedostatok námetov – poukazuje na množstvo adaptácií, ktoré sú založené na knižných predlohách (*The Da Vinci Code*, *Metro 2033* a i.). Samozrejme, hry čerpajú z literatúry, ako aj iné médiá. Vytvárajú intertextuálne prepojenia, napríklad mytologické a literárne postavy slúžia ako postavy vo vizuálnej novele *Fate Stay Night*. Digitálne hry zároveň dokážu pracovať s knižnými predlohami vlastným unikátnym spôsobom možným len pre tento druh interaktívneho média – na úrovni herných mechaník. Celý bojový systém v hre *Persona 5* je založený na tom, že hrdinovia privolávajú svoje osoby, ktoré na seba berú podobu mytologických a literárnych postáv ako Carmen, Zorro, Hekaté, Prometheus a iné. Ich prednastavené útoky a schopnosti odkazujú na charaktery, či iné detaily z pôvodných diel (nutné je dodať, že hráč v určitom štádiu hry má možnosť tieto nastavenia zmeniť a prispôbiť si tak hrateľnosť²¹, zároveň sa osoby postáv dokážu „vyvinúť“ podľa toho, či hráč udržuje a prehľbuje vzťah s ostatnými postavami).

Hry sa stali plnohodnotným médium, schopným vytvárať vlastné unikátne príbehy. Hra nie je závislá na príbehu, i bez neho stále dokáže fungovať a vytvárať požadovaný efekt zábavy. Zakladateľ hry *DOOM* (strieľačka) raz prirovnal príbeh v hrách k príbehu v pornografii – poteší, ale človek ho tam neočakáva.²² Toto prehlásenie sa v hernom svete stalo tak známe a asi aj opakované, že v roku 2018 sa k nemu Carmack opäť vyjadruje na tweeteri: „Táto stará hláška stále niekde vyskakuje, a tak sa ju dnes pokúsím objasniť -- nesporne existuje

²⁰ Novák 2002, s. 32.

²¹ Napriek tomu, že recenzné portály túto vlastnosť hier používajú ako súčasť hodnotení, neexistuje definícia tohto pojmu. Hrateľnosť by sa dala popísať ako správna aplikácia herných mechaník na daný herný žáner, aby prinášala pocit uspokojenia a záujmu.

²² Kushner 2003, s. 120.

veľa hier, u ktorých je príbeh to hlavné a vedia byť naozaj dobré. Stále však verím, že u tých najvýznamnejších hier bola centrálna hrateľnosť, nie príbeh.²³ Hrateľnosť určite ide ruka v ruke s príbehom a zanedbanie jedného či druhého môže hráčovi skaziť pôžitok z hry. Štúdie ako *Narrativ jako virtuální realita* či dizertačná práca Jaroslava Koláře *Jak videohry vyprávějí příběhy* ukazujú, že príbehy v hrách sú stále žiadanejšie a stávajú sa ich bežnou súčasťou.

Samozrejme, pri herných adaptáciách môžeme predpokladať, že ich najčastejším cieľom je finančná stránka veci, keďže herný priemysel je biznis ako každý iný.

Keď už sme sa pokúsili na príkladoch ukázať, že šesť dôvodov adaptácie podľa Radomila Nováka sa dá aplikovať na hry, môžeme skúsiť touto optikou nahliadnuť dielo *Harry Potter a kameň mudrcov*.

Keďže predmetná hra vychádza štyri roky po vydaní knihy, polemiku s autorom, podľa Radomila Nováka, môžeme zavrhnúť. Rovnako tak v prípade fenoménu, akým sa stal *Harry Potter*, môžeme vylúčiť prvú možnosť – popularizáciu predlohy. V tom istom roku, ako bol titul publikovaný, získal cenu *National Book Award*.²⁴ Detskí čitatelia mu udelili zlatú medailu v *Nestlé Smarties Book Prize* v kategórii od deväť do jedenásť rokov, a to hneď dva roky po sebe. Túto cenu prvýkrát dostal už šesť mesiacov po svojom vydaní priamo od svojich čitateľov, zatiaľ čo mnohé knihy na takéto ocenenie čakajú roky. Kniha bola ocenená aj v ďalších prestížnych cenách. V roku 1998 titul vyhral: *Birmingham Cable Children's Book Award*, *Young Telegraph Paperback of the Year*, *Sheffield Children's Book Award*, *Children's Book Award*. J. K. Rowlingová bola ocenená aj cenou od vydavateľov za predaje *Bookseller Author of the Year*.²⁵ Napriek tomu, že každý rok sa vydáva nová kniha do série, *Harry Potter a kameň mudrcov* naďalej získaval literárne a čitateľské ocenenia. V roku 2001 prichádza autorkina odmlka a jej piata kniha, *Harry Potter a Fénixov rád*, vychádza až v roku 2003. Túto medzeru však zaplňajú iné médiá.

4 Kedy a kde?

Článok v *New York Times* v apríli 2001 prináša prognózy, že asi dve tretiny mladších čitateľov plánuje pozrieť si aj film.²⁶ V novembri 2001, len štyri roky po vydaní knihy,

²³ John Carmack. [This old quote still pops up...] In: *Twitter* [online]. 17 August 2018 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z: https://twitter.com/id_aa_carmack/status/1030511549688016899

²⁴ Knapp 2003, s. 80.

²⁵ Eccleshare 2002, s. 12–13.

²⁶ RACE, Tim. Most Wanted: Drilling Down/Harry Potter; Rowling's Readers Are Ready for Film. In: *nytimes.com*. [online]. 04.09.2001 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z:

prichádza do kín prvý diel a deň po premiére vychádzajú herné adaptácie na počítač, *Game Boy Color*, *Game Boy Advance* a *Playstation 1*. Vydavateľstvá vo Veľkej Británii i Amerike zároveň robia dotlač paperbackových verzií knihy a dúfajú, že filmy a hry privedú fanúšikov späť k pôvodnému médiu.

Herná adaptácia nie je s filmovou adaptáciou spätá len dátumom vydania. Vydavateľstvo *EA* pri tvorbe hry spolupracovalo s filmovým štúdiom *Warner Bros*, takže mali jasnú predstavu o hercoch i mieste natáčania, čo jasne vidieť na 3D modeloch, cutscénach, ale aj ilustrácií hradu Rokfortu pri načítavaní hry, kvôli čomu štúdio *Warner Bros* nechcelo, aby sa verejnosti predstavovali herné zábery,²⁷ pričom v Amerike už existovali knižné vydania s ilustráciami, ktoré sa do značnej miery dali považovať minimálne za predlohu a inšpiráciu herného dizajnu.

O správnom čase a mieste vydania svedčia aj samotné predaje. Podľa štatistík sa predalo až osem miliónov kópií, čím sa stala piatou najpredávanejšou hrou pre *Playstation 1* vôbec. Svojou predajnosťou predbehla všetky *Disney* adaptácie, ako aj originálne a populárne tituly či série, ktoré ešte aj dnes oslovujú hráčov natoľko, že štúdiá naďalej pokračujú v zabehnutej sérii, alebo robia ich remaky na najnovšie verzie konzol. Pre predstavu si môžeme spomenúť napríklad známu sériu *Crash Bandicoot* (v roku 2017 vyšla na *Playstation 4* pod názvom *Crash Bandicoot N Sane Trilogy*), *Spyro the Dragon* (v roku 2018 trilógia vyšla pod názvom *Spyro Reignited Trilogy* na *Playstation 4*), *Final Fantasy* a *Tomb Raider*.²⁸

Hra si získala aj priazeň samotných hráčov. V roku 2002 bola nominovaná na *Nickelodeon Kids' Choice Award* v kategórii najobľúbenejšia hra roku (*Favourite Video Game*).²⁹

Komerčný zámer výsledného produktu nemusí automaticky uberať na jeho umeleckej hodnote. Nami skúmaná verzia na *Playstation 1* bola nominovaná na cenu *Academy of Interactive Arts and Science* hneď v dvoch kategóriách, a to ako najlepšia rodinná hra na hernú konzolu, ktorá je spravidla určená pre mladšie publikum, ale oslovuje aj dospelých

<https://www.nytimes.com/2001/04/09/business/most-wanted-drilling-down-harry-potter-rowling-s-readers-are-ready-for-film.html>.

²⁷ SULIC, Ivan. Harry Potter and the Sorcerer's Stone: Potter is good, Potter is great, we surrender our wills as of this date. In: *ign.com*. [online]. 20.05.2012 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2001/08/09/harry-potter-and-the-sorcerers-stone-12>.

²⁸ HILLIARD, Kyle. Replay – Harry Potter and the Sorcerer's Stone. In *gameinformer.com*. [online]. 12.02.2016 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z:

<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2016/02/12/replay-harry-potter-and-the-sorcerer-39-s-stone.aspx?PageIndex=2>.

²⁹ 2002 Kids' Choice Awards [televízny program]. USA, Nickelodeon, 20. 04. 2002.

(*Console Family*)³⁰ a za najoriginálnejšiu hudbu, kde sa posudzuje nielen kvalita, ale i zakomponovanie hudby do média (*Original Musical Composition*)³¹.

5 Ako a pre koho?

I keď obe diela už vo svojich začiatkoch dokázali oslovit' dospelých, je pravdepodobné, že boli primárne určené mladšiemu publiku, čo naznačujú početné ceny za detskú literatúru a nominácia na ocenenie v rodinných hrách. Na rozdiel od kníh, filmy aj hry majú už na obale uvedený rating, ktorý informuje o orientácii na isté publikum podľa veku a stupňa násilia. V prípade digitálnej hry *Harry Potter a Kameň mudrcov* je to rating E, teda hra pre všetkých s minimálnym rozprávkovým či fantasy násilím.³²

Hoci by sa dalo namietat', že detské a rozprávkové knihy možno tiež rozpoznať už podľa obalu, nie je to celkom tak, pretože aj v prípade kníh *Harryho Pottera* boli vydávané edície s neutrálnymi obalmi pre dospelých.

V hernom biznise je však rating hier (a s ním definované publikum) natoľko kľúčový, že herné štúdiá redukujú nevhodný obsah, aby dostali čo najmenší rating. Širšie publikum logicky znamená vyššie zisky.

Pri adaptáciách sa používateľ zdá rozhodujúci, pretože „aby bola adaptácia úspešná sama o sebe, musí uspieť u informovaného i neinformovaného obecnstva.“³³ Miera informovanosti už súvisí aj so širokou znalosťou v zmysle médií t. j. „sčítanosť“ používateľa a jeho schopnosť uvedomovať si spôsoby zapájania sa v rozličných médiách.³⁴

V nasledujúcich kapitolách si ukážeme, ako sa publikum odráža v knihe a ako ovplyvnilo spracovanie pôvodného diela do digitálnej hry. Tento vplyv sa prelína do otázky *Ako?*, kde sa na rozbere a komparácii hernej adaptácie pokúsime ilustrovať na konkrétnych príkladoch zmeny, ku ktorým v priebehu procesu adaptácie došlo.

³⁰ 2002 Awards Category Details: Console Family. *Academy of Interactive Arts and Science* [online]. Academy of Interactive Arts & Sciences, ©2006. [Cit. 8.3.2020]. Dostupné z: https://www.interactive.org/awards/award_category_details.asp?idAward=2002&idGameAwardType=43.
³¹ 2002 Awards Category Details: Original Musical Composition. *Academy of Interactive Arts and Science* [online]. Academy of Interactive Arts & Sciences, ©2006. [Cit. 8.3.2020]. Dostupné z: https://www.interactive.org/awards/award_category_details.asp?idAward=2002&idGameAwardType=82.

³² Ratings Guide. *Entertainment Software Rating Board* [online]. Entertainment Software Association, ©2020. [Cit. 8.3.2020]. Dostupné z: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>.

³³ Hutcheová 2012, s. 131.

³⁴ Tamtiež, s. 131–136.

5.1 Harry Potter ako rozprávka

J. K. Rowlingová „na dosiahnutie svojich cieľov, využíva všetky literárne žánre – rozprávku, školský príbeh, fantasy, triler – a vyberá tie najlepšie naratívne kvality z každého z nich.“³⁵ Hry majú vlastné rozdelenie žánrov podľa herných mechaník (skákanie – skákačka) bez ohľadu na príbeh, ktorý spracovávajú. To rozdelenie je roky zaužívané a vzniklo od samotných hráčov, a snahy toto žánrové rozdelenie zmeniť, sú doteraz neúspešné. S vývojom hier pribúdali tendencie hrateľným žánrom dodávať prívlastky, ktoré zväčša zodpovedajú literárnemu žánru. V tomto prípade sa predmetná hra dá označiť ako fantasy adventúra, teda digitálna hra s dobrodružnou tematikou. Ani toto označenie nebude príliš presné, pretože prívlastok *fantasy* má len upozorňovať, že v hre sa vyskytuje mágia a nadprirodzeno, pričom hra viac pracuje s literárnym žánrom rozprávky, ktorú zjednodušovaním postáv a schematickou morálkou umocňuje.

5.1.1 Naratívna štruktúra hry

Na začiatok si pripomeňme, že hlavná postava, Harry Potter, je sirota žijúca u svojich nepríjemných príbuzných Dursleyovcov. V jedenástich rokoch dostáva pozvánku do Rokfortu, školy mágie. S tým sa na povrch dostávajú ďalšie tajomstvá, ktoré sa pred ním strýko a teta snažili ukryť: Harry je čarodejník, rovnako ako jeho rodičia, ktorých zabil zlý čarodejník Voldemort. Nepodarilo sa mu však zabiť Harryho. Chlapcovi po kliatbe ostala na čele jazva v tvare blesku a Voldemort v ten deň zmizol, preto je Harry vo svete čarodejníkov slávny.

Na škole stretáva nových priateľov, Rona a Hermionu, rovnako ako nepriateľov – povýšeneckého študenta Malfoya a učiteľa elixírov Profesora Snapa. Zlepšuje sa v čarovaní a lietaní na metle. Dostáva sa do metlobalového tímu, rovnako ako kedysi jeho otec. Spolu s priateľmi zisťuje, že v škole sa ukrýva mocný magický predmet, ktorý sa niekto chystá ukradnúť. Čím bližšie sú k odhaleniu celej záhady, tým väčším nebezpečenstvám musia čeliť: poraziť trolla, nepodľahnúť kliatbe (metlobalový zápas), uniknúť záhadnej postave v čiernom plášti (v Zakázanom lese) a prejsť všetkými nástrahami pod padacími dvierkami. Na konci sa Harry stretáva s Voldemortom, ktorému odmieta vydať Kameň mudrcov a pridať sa na stranu zla. Harry len o vlások uniká smrti a Voldemort je zahnaný. Profesor

³⁵ Eccleshare 2002, s. 20. (org: „to achieve its ends, it draws on all genres of writing – fairy story, school story, fantasy, thriller – pooling the best narrative qualities of them all...“)

Dumbledore, jedna z najdôležitejších postáv série, však predpokladá, že to len oddialilo jeho návrat. Harryho fakulta Chrabromil v školskom pohári poráža fakultu Slizolin, čím zároveň triumfuje nad Malfoyom a ich vedúcim Profesorom Snapeom.

Predmetná hra vychádza z rovnakej fabuly. Mechanizmom na rozprávanie príbehu v hre, je cutscéna, ktorá môže mať podobu videa, komiksu alebo kombinácie audio stopy a textu.³⁶

Craig Lindley predpokladá, že hry ako tzv. strieľačky, adventúry, RPG a stratégie, kam by sme mohli zaradiť aj *Harryho Pottera a Kameň mudrcov*, majú podobnú naratívnu štruktúru ako filmy (úvod-jadro-záver).

Táto trojaktová štruktúra predpokladá, že prvý a tretí akt je príbehový, často prezentovaný neinteraktívnou časťou (cutscénami) s tým, že krízové momenty používateľa posúvajú do ďalšieho aktu.

Druhý akt predstavuje ten interaktívny, hrateľný, kde hráč skúma pravidlá a interaguje s fikčným svetom. Tento akt pozostáva z levelov, kde sa hráč stretáva s menšími konfliktmi: porážanie príšer, riešenie drobných hlavolamov, zbieranie nápovedí a predmetov, ktoré by mohol potrebovať na ďalších úrovniach. Tento akt napriek svojej interaktivite nemá žiadny príbehový dopad na tretí akt (rozuzlenie).³⁷ Hra bude mať vždy rovnaký koniec.

Táto štruktúra sa do značnej miery dá aplikovať aj na nami zvolenú hru, ale prináša so sebou isté problémy. Predpokladá jasné ohraničenie levelov a v nich uzatvorený fikčný svet (hry ako *Rayman*, *Crash Bandicoot* s možnosťou výberu levelov). Hráč by teda nemal mať voľnosť pohybu, čo je presným opakom hry *Harry Potter a Kameň mudrcov*. Prostredie v nej nie je definované levelmi.

Lindley ďalej nepracuje s možnosťou, že by hra bola ohraničená viacerými cutscénami, ako to je v našom prípade, ale pripúšťa naratívnu schopnosť druhého aktu. V jeho podaní v hre rozdeľuje *príbeh* (prvý a tretí akt – dôležité nemenné body) a *dej* (druhý akt – hrateľné časti pozostávajúce z malých úloh a levelov).³⁸

Tento model by sa však dal ľahko rozšíriť na ďalšie akty: expozícia, kolízia, kríza, peripetia, katastrofa, ktoré bežne používame pri dráme, s tým, že expozícia a katastrofa sú prezentované neinteraktívnou časťou (cutscénou) a predstavujú *príbeh* hry. Kolízia, kríza, peripetia prezentujú *dej* hry a sú taktiež ohraničené cutscénou. Naratívna štruktúra hry teda vyzerá nasledovne:

³⁶ HANCOCK, Hugh. Better Game Design Through Cutscenes. In: *gamasutra.com*. [online]. 02.04.2002 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z:

https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php.

³⁷ Lindley 2002, s. 203–209.

³⁸ Tamtiež, s. 204.

- a) **expozičia:** Hagrid prináša Harryho k Dusleyovcom → Harry dostáva dopis → ide do Rokfortu;
- b) **kolízia:** Harry na škole stretáva priateľov a nepriateľov → chodí na hodiny a učí sa nové kúzla → v škole je magický predmet a isté nebezpečenstvo → odhaľovaním pribúdajú nástrahy a podozriví → cutscéna: Harry nachádza Zrkadlo z Erisedu;
- c) **kríza:** ďalšie odhaľovanie záhad → pomoc drakovi Norbertovi a teda porušenie pravidiel → cutscéna: prepašovanie Norberta z hradu, pričom ich prichytí profesorka McGonagallová;
- d) **peripetia:** trest v zakázanom lese → cutscénka: stretnutie s postavou v čiernom plášti, pričom Harry len o vlások uniká smrti;
- e) **katastrofa:** kameň mudrcov chcú ukradnúť → zdolanie všetkých nástrah → boj s Voldemortom → cutscénka: Harry sa po vyhratom zápase prebúda v nemocnici. Chrabromil dostáva školský pohár a poráža tak Malfoya a Snapea.

Môžeme si všimnúť, že cutscény limitujú hráča tým častejšie, čím bližšie sa dostáva k rozuzleniu (katastrofe), kde ale po vzore rozprávok hráč ako hrdina musí sám prekonať všetky pripravené nástrahy a poraziť zlo, a až potom prichádza cutscéna, ktorá slúži pre hráča ako katarzia po odohranej hre.

Hra navyše disponuje dvomi typmi cutscén: pred-vytvorené³⁹ (videá s odlišnou grafikou a spracovaním ako je hra), a tvorené hrou⁴⁰ (video s rovnakou grafikou ako hra, tvoria neinteraktívnu časť v hrateľných pasážach).

Cutscény tvorené hrou najčastejšie predstavujú dialógy medzi postavami a upozorňujú hráča na nastávajúci vývoj udalostí (blízko je nepriateľ) a na vedľajšie úlohy, minihry či odmeny, ktoré hráč môže za svoju snahu v preskúmvaní získať (zbieranie fazúl → heslá k miestam s odmenami, minihry → zberateľské kartičky, vedľajšie úlohy → zberateľské kartičky).

Cutscény tvorené hrou zároveň prinášajú hráčovi potrebné informácie o vzťahoch medzi postavami, vysvetľujú magický svet atď. V hre sa často stretávame s odkazmi na dej, ktorý sa v samotnej hre neukázal/nepovedal, ale informovaný používateľ ich pozná z predlohy. Napríklad v knihe Harry stretáva Rona vo vlaku. V hre Rona hráč stretáva až v hrade a predstavuje sa spôsobom: „,Ahoj, Harry! Pamätáš si ma? Som Ron Weasley.“⁴¹

Odlíšne sú spracované pred-vytvorené cutscény zobrazujúce obrázkovú rozprávkovú knižku bez textu, čo zároveň pôsobí ako odkaz na pôvodné médium. Počas jej listovania zaznieva

³⁹ Navrhovaný preklad pre-rendered. Renderovanie je vytváranie finálneho audio-vizuálneho produktu zo "surovín", napríklad videa z postrihaných záberov, ktoré sa spojí dohromady ako celok.

⁴⁰ In-game cutscény.

⁴¹ Argonaut Games 2001. (org. „Hey, Harry! Remember me – Ron Weasley?“)

hlas rozprávača, ktorý obrázky interpretuje do príbehu podliehajúcemu fabule pôvodnej predlohy.

5.2 Časopriestor

5.2.1 Časopriestor v knihe

Rozprávka je „zábavný, zpravidla prozaický žánr folklórního pôvodu s fantastickým príbehom“⁴² a „odehráva se v bezčasové věčnosti [...] a rovněž na geograficky neurčitým prostředí (kdesi).“⁴³ Moderná autorská rozprávka „se liší hlavne tým, že autor – při respektování její žánrové specifičnosti – podstatně zasahuje do její ustálené ideově, tematické, kompoziční nebo jazykové podoby, žánrovou normativnost vědomě narušuje, či dokonce popírá [...] a vnáší do ní zcela netradiční, inovované a aktualizované náměty, motivy a postupy i jazykové prostředky.“⁴⁴

Magický svet v knihe *Harry Potter* nie je len oddeleným miestom. Prelína sa do nemagického sveta a prirodzene zapĺňa medzery v priestore: neprebádané a vzdialené miesta (ostrov, kde je postavený Rokfort), archetypálne priestory (Zakázaný les plný príšer), prázdne miesta (vstup do čarodejníckej obchodnej štvrte je za tehlovou stenou, nástupište 9¾ v pilieri na vlakovej stanici). J. K. Rowlingová zároveň pracuje s nevšímavosťou postáv a s ľudskou tendenciou všetko vysvetľovať racionálne. Mohli by sme to vidieť práve na Harryho muklovských (nečarodejníckych) príbuzných, ktorí dokonca o existencii magického sveta vedia, ale kategoricky ho popierajú, a preto magický svet môže prestupovať ten nemagický, pričom zostáva ľuďmi stále nepovšimnutý. Vyplýva to i z úryvku, kde Vernon vidí na ulici čarodejníkov v plášťoch, ale sám seba snaží presvedčiť, že ich divné oblečenie má jasný dôvod: „[...] ach, v akých hrozných handrách to chodia dnešní mladí! Napadlo mu, či to opäť nie je dajaký strelený módný hit.“⁴⁵ alebo „Dursleymu zišlo na um, že zrejme ide zase o nejakú šibnutú kampaň – títo ľudia určite vyberajú na niečo peniaze... áno, tak to bude.“⁴⁶ Prelínanie spôsobuje v knihe komické situácie a zároveň mystérium.

⁴² Mocná 2004, s. 472.

⁴³ Tamtiež, s. 472.

⁴⁴ Toman 1992, s. 67.

⁴⁵ Tamtiež, s. 9.

⁴⁶ Tamtiež, s. 9.

5.2.2 Časopriestor v hre

V hre dochádza k jasnému vytýčeniu hraníc magického a nemagického sveta, ako sa o to v knihe pokúša strýko Vernon. Prelínanie sa stráca a je posilnený aspekt rozprávky, ktorý hráča prenáša na neurčité vzdialené miesto, kde môže fungovať mágia. Toto jasné vymedzenie prichádza hneď na začiatku, keď rozprávač hovorí: „Harry na nástupišti 9¾ nasadol na Rokforstský expres a nechal muklovský svet ďaleko za sebou.“⁴⁷ To ešte podporuje vizuálna stránka expozičnej cutscény. Používateľ vidí tmavú miestnosť s dreveným vyrezávaným nábytkom, na stole svieti lucerna, svetlo preniká do miestnosti úzkym oknom s drobnými tabuľami, aké bývajú práve na hradoch. V pozadí hrá hudba. Na stole sa sama otvorí kniha a neviditeľný rozprávač začne rozprávať príbeh.

Časopriestor je odlišný podľa toho, či ide hrateľné alebo nehrateľné pasáže hry.

Časopriestor nehrateľných pasáží sa javí ako Rokfort „po udalostiach“ prvého dielu *Harry Potter a Kameň mudrcov*, a tento príbeh sa hráčovi len rozpráva. Tento svet môže byť inšpirovaný slovami profesorky McGonagallovej: „, [...] o Harrym sa budú písať knihy – jeho meno bude poznať každé malé dieťa v našom svete!“⁴⁸ V knihe takéto monografie o Harrym Potterovi skutočne existovali: „, [...] si v *Moderných čarodejnických dejinách*, v *Rozmachu a páde čiernej mágie* a v *Historických medzníkoch čarodejnických dejín 20. storočia*.“⁴⁹

Hrateľné pasáže teda pôsobia ako samotné udalosti, ktoré rozprávač sprostredkováva z knihy a odohrávajú sa na Rokforte počas jedného školského roka.

5.3 Rokfort ako bludisko

„Na Rokforte bolo stoštyridsaťdva schodísk: dlhých a širokých; uzučkých a rozheganých; niektoré viedli vždy v piatok inam; na niektorých kde-tu zmizol schod a človek si musel pamätať, ktorý treba preskočiť. Potom tu boli dvere, čo sa otvorili až vtedy, keď ste ich o to požiadali alebo zaťukali na ne na presne určenom mieste; dvere, ktoré vôbec neboli dverami, ale stenou, čo sa len tak tvárila.“⁵⁰

⁴⁷ Argonaut Games 2001. (org. Harry caught the Hogwarts express from Platform Nine and Three-Quarters and left the Muggle world far behind)

⁴⁸ Rowlingová 2000, s. 20.

⁴⁹ Tamtiež, s. 113.

⁵⁰ Rowlingová 2000, s. 138–139.

Rowlingová týmto opisom vystihuje charakter labyrintu „ve více rovinách, navrhovaný tak, aby mátl a stavěl před hádanky; obsahuje slepé uličky, takže vyžaduje znalost klíče...“⁵¹ Čitateľ by sa v ňom skutočne chcel pohybovať, bádať a strácať sa v zašitých chodbičkách. Pre hráča je táto možnosť prirodzená, hlavne s rozvojom technológií, ktoré prinášajú stále detailnejšie prostredie, nehovoriac o rozvoji virtuálnej reality. „Kyberprostor môžeme chápať jako rozšíření, někdo by řekl nevyhnutné rozšíření, naší starodávné schopnosti a potřeby přebývat ve fikci.“⁵² Digitálna hra *Harry Potter a Kameň mudrcov* v dnešnej dobe po grafickej stránke pôsobí zastarano, ale audiovizuálne podnety ešte stále dokážu priniesť požadovaný efekt.

V hre je efekt bludiska dosiahnutý absenciou mapy (ako prostriedku navigácie). Prostredie hráčom manipuluje rovnako ako rozprávač, ktorý mu vezme kontrolu nad hrou vždy, keď sa hra prepne z hrateľnej do nehrateľnej pasáže, akoby mu chcel dokázať, že celú dobu hráč plnil len to, čo už bolo napísané v obrázkovej knižke, ktorú číta.

Hráč by mal podliehať ilúzii mnohých možností, v skutočnosti ho hra jasne navádza, kam chce a odmieta mu prístup do lokalít, ktoré by zatiaľ nemal objaviť: Zakázaný les, Snape nám nedovolí ísť do podzemia, kým mu na hodinu elixírov nenájdeme ukradnutú ingredienciu, zámky na dverách sa nikdy nedajú odčarovať atď.

Paradoxné je, že hra od začiatku podnecuje hráča k iniciatíve preskúmať okolie a motivuje ho vidinou odmien: „Rokfort je plný tajomstiev, Harry, takže prehl'adaj každé zákutie.“⁵³, čím sa zámerne pokúša narušiť hráčovu orientáciu v priestore. V knihe sa Harry už ani nezamýšľal nad tým, že: „Percy [študentov] dvakrát previedol tajným vchodom ukrytým za posuvnými stenami a gobelínmi.“⁵⁴ Tajné chodby nenájdeme za gobelínmi, ale hra je plná posuvných stien a knižníc, kde na hráča spravidla čakajú minihry.

Preskúvanie priestorov je bežná herná mechanika adventúr, ako je aj *Harry Potter a Kameň mudrcov*. Zaujímavé by mohlo byť pozrieť sa na preskúvanie hradu aj po naratívnej stránke.

V jednej miestnosti za posuvnou knižnicou hráč nachádza študenta, ktorý ho žiada o pomoc, pretože Slizolinčania mu zakliali veci. Pri chodení po Rokfortských pozemkoch spoza rohu vybehne študent a kričí, že je tam príšera. Akoby ostatní študenti dané veci našli skôr než hráč.

⁵¹ Cooperová 2001, s. 98.

⁵² Ryanová 2015, s. 72.

⁵³ Argonaut Games 2001. (org. „Hogwarts is full of secrets, Harry, so search behind every door.“)

⁵⁴ Rowlingová 2000, s. 136.

Samozrejme tieto okolnosti majú informatívny charakter pre hráča. Je tam príšera → Máš dost' života, aby si šiel bojovať? Slizolinčania zakliali veci → Nezabúdaj zbierať body, aby si na konci porazil Slizolin.

Hra tým vytvára ilúziu, že všetci študenti na Rokforte chodia a preskúmajú hrad. Postavy pôsobia dojmom dobrodruhov, ktorí sa raz za čas stretnú a odovzdajú si informácie, a nie skutočných priateľov ako v knihe. Podporuje to práve náhodné zjavovanie postáv a ich dialógy: „Kolujú klebety, že Ved'-vieš-kto je do toho zapletený!“⁵⁵ Tu možno badať pokles, ktorý v hre nastal. V knihe Harryho pred návratom zlého čarodejníka Voldemorta varuje proroctvo kentaurov, v hre je to obyčajná klebeta, ktorú hráč počuje od Hermiony. Táto hra na dobrodruhov ovplyvnila najmä jej charakter. V knihe najprv nesúhlasí s pátraním po Kameni mudrcov a snaží sa priateľov od túlania po škole odhovoriť. V hre je to ona, kto navrhuje nájsť zakázané tretie poschodie a porušiť tak školské pravidlá.

Preskúvanie hradu by zároveň mohlo slúžiť, ako vyšetovanie záhady okolo Kameňa mudrcov, ktoré zaberá podstatnú časť knihy a hra sa mu venuje len okrajovo. Horné poschodia a okolie hradu je prestúpené svetlom, ale čím nižšie sa hráč dostáva, tým sa prostredie zobrazuje v chladnejších a tmavších odtieňoch. Hra na dokreslenie desivej atmosféry pridáva nepríjemnú hudbu a zvuky ako neustále odkvapkávanie vody. Kniha s týmto do istej miery pracuje tiež, ale apeluje na iné čitateľove zmysly: „Hodina elixírov sa konala v jednom z hradných žalárov. Bolo tam chladnejšie ako hore v hrade...“ V hre je vertikálne členenie omnoho výraznejšie a dôležitejšie, nakoľko ho hráč môže vnímať ako náповeď k identifikácii zla. V podzemí sa hráč stretáva hneď s tromi zápornými postavami, rovnako so strašidelnejším a náročnejším typom nepriateľov; napr. s pohyblivým brnením oháňajúcim sa mečom alebo sekerou. Tvorcovia sa zrejme inšpirovali Harryho presvedčením z knihy, „že aj brnenia sa každú chvíľu presúvajú.“⁵⁶

Koncept nepriateľov je pre hru veľmi podstatný. Ved' aj Harry a Ron v knihe priznali, že stretnutie s trojhlavým psom Chlpáčikom bolo „vynikajúce dobrodružstvo a tešili sa na ďalšie.“⁵⁷ Hráč má zároveň možnosť stretnúť magické tvory, ktoré do sveta *Harryho Pottera* neoddeliteľne patria. Tvorcovia hry však nepracujú s beštiarom od J. K. Rowlingovej, hra prezentuje vlastné magické zvieratá a rastliny, ktoré spravidla nie sú príliš kreatívne ani názvovo, ani dizajnovovo.

⁵⁵Argonaut Games 2001. (org. „There are evenrumoursthat ‚You-know-who‘ isinvolved!“)

⁵⁶Rowlingová 2000, s. 139.

⁵⁷Tamtiež, s. 170.

Názvy, dizajny príšer, jasné vydelenie dobra a zla nás oblúkom vracajú k detskému publiku. Hra pre deti od troch rokov, si nemôže dovoliť zložitý jazyk, rovnako ako knihy pre deti. Pre pochopenie rozprávky „každá predstava však už musí byť zároveň natolik dobre spojená se slovním pojmenovaním toho, čeho je predstavou [...], aby ji bylo možné libovolně vyvolávat k životu pouhým slovem.“⁵⁸ Samozrejme, digitálna hra nenecháva priestor pre detskú imaginatívnosť, ale vecné pomenovanie ako *skáková sadenička*⁵⁹ podsúva detskému hráčovi informácie ako napríklad, že pri boji je lepšie držať si odstup, nakoľko si každý vie predstaviť, ako sa nepriateľ bude správať a útočiť. Hra zároveň nadväzuje hernou mechanikou priamo na knihu, keď Harryho jazvu v tvare blesku pretvára na ukazovateľ hráčovho života. V knihe Harry jazva páli, keď sa blíži nebezpečenstvo.

5.3.1 Konštrukt fakúlt a odmien

V knihe konštrukt fakúlt možno vnímať ako ďalšie členenie už tak zložitého priestoru, zároveň ho v hre aj knihe ujasňuje a usporadúva. V obidvoch médiách dávajú Harrymu pocítiť, že sa stáva súčasťou celku. V knihe je tento moment významný, pretože po vzore rozprávok predstavuje jeho prvú skúšku a odmietnutie zla v podobe Slizolinskej fakulty: „Naozaj? Môžeš sa stať slávnym, v hlave máš na to všetko, čo treba, a Slizolin ti môže k sláve pomôcť, o tom niet pochýb – tak čo?“⁶⁰ Toto delenie zároveň pravdepodobne uľahčilo proces adaptácie, nakoľko už kniha pracuje s bodovým systémom, ktorý je hrdinom neustále pripomínaný. Ako sa ukazuje v priebehu knihy, študenti nezískavajú body len pri hodinách, ale aj za vykonanie nebezpečných úloh: „Ešte vždy si myslím, že ste mali obrovské šťastie, no priznávam, že len málokto prvák by dokázal skolíť dospelého trolla. Každý z vás preto získava pre Chrabromil päť bodov.“⁶¹ Takýto systém je pre digitálne hry vlastný a rozvíja ho naplno. V knihe sa ukazuje, že profesor elixírov nadržáva svojej fakulte a neopodstatnene strháva body fakulte, s ktorou jeho študenti súperia. Gladsteinová vo svojej eseji zas poukazuje na to, že Harry si nemôže byť celkom istý, či neľahčí zo svojej slávy alebo súcitu profesorov, zatiaľ čo Hermiona úspechy vždy dosahuje poctivou a tvrdou prácou a je spravodlivo odmenená,⁶² rovnako ako hráč v hre.

⁵⁸ Havlínová 1978, s. 61.

⁵⁹ preklad Bouncing bulb.

⁶⁰ Tamtiež, s. 128–129.

⁶¹ Tamtiež, s. 185.

⁶² Gladsteinová 2009, s. 94.

Priebeh vyučovania na čarodejníckej škole kniha zhrnula v jedinej kapitole (*Profesor elixírov*). Učenie zaklínadiel v hre tvorí najdlhšiu pasáž. Autori, aby hráčovi sprostredkovali imerzný zážitok, ktorý J. K. Rowlingová dokázala vytvoriť len pomocou slov, siahli po herných mechanikách z viacerých herných žánrov. Súčasťou hodín sa stalo aj dostavenie sa na vyučovanie včas, keďže aj v knihe, „keď sa vám napokon podarilo nájsť samotné učebne, páni, to vám bolo čosi.“⁶³ Hra prechádza od dominujúcej adventúry, rytmickej hry, do športovej hry, počas hodín lietania a následných metlobalových zápasov (digitálneho stvárnenia športu pripomínajúci futbal na metlách).

Napriek kombinácii mnohých herných mechaník, v hre úplne neplatí, že „čarovanie, to nie je len mávanie prútikom a pár smiešnych zaklínadiel,“⁶⁴ ako to popisuje kniha. Avatar vždy použije správne zaklínadlo bez hráčovho pričinenia. Opäť by sme sa tu mohli odkázať na detské publikum. Piaty diel *Harry Potter a Fénixov rád* v hernej adaptácii pre *Playstation 2* už pravdepodobne počítal s vyspelejším publikom. Hráč zosiela zaklínadlá presnými pohybmi analógu, ktoré si sám musí pamätať.

Zároveň sa ponúka otázka, prečo detská hra, navyše v školskom prostredí, nepoužila systém edukačných hier späť s týmto publikom, kde by hráč počas nejakého obdobia mohol chodiť na hodiny a odpovedať na kvízové otázky. Tento systém neskoršie aplikuje napríklad spomínaná séria *Persona*, ktorá tematizovaním samovrážd, spoločenských a politických problémov ani zďaleka nepripomína detskú hru a rozbíja tak zaužívané postupy pri tvorbe digitálnych hier.

V roku 2001 by to bol asi príliš odvážny krok. Ak by tvorcovia pridali do hry didaktické prvky, pravdepodobne by prestala oslovovať dospelšie publikum. V prípade, žeby kvízové otázky vyžadovali znalosť pôvodnej predlohy, zlyhala by hra ako adaptácia, nakoľko by neoslovila neinformované publikum.

5.4 Postavy

Moderné (inak nazývané aj autorské) rozprávky porušujú postupy klasických, folklórnych, rozprávok, sprostredkovávajú problémy dnešných detí, čím sa odstraňuje polarita dobra a zla.⁶⁵

⁶³ Rowlingová 2000, s.140.

⁶⁴ Tantiež, s. 140.

⁶⁵ Kušlová 2012, s. 13.

Hrdina v detskej literatúre je spravidla postava, s ktorou sa dieťa ľahko stotožní. V knihe to dovoľujú situácie, kde Harry reaguje na nepríjemné a nečakané situácie: „Harrymu v hlave skrsla hrozná myšlienka, jedna z tých, aké človeku zídu na um vtedy, keď sa veľmi bojí. Čo keď ho nevyberú nikam? Čo ak bude s klobúkom na nose sedieť celú večnosť, až pokým mu ho profesorka McGonagallová nestrhne z hlavy a nepovie, že s najväčšou pravdepodobnosťou došlo k omylu...“⁶⁶

Imerzia hráča pri hrách je natoľko silná, že porovnávanie hlavnej postavy Harryho Pottera v hre a knihe by viedlo do slepej uličky, pretože „užívateľ si osvojí roli hlavnej postavy, nevníma totiž tohoto človeka jako niekoho iného či jako osobu vôbec, nýbrž jako rozšírení sebe sama, ovládané na dálku.“⁶⁷

Podieľa sa na tom aj kyberpriestor (virtuálny svet, fikčný svet hry), kde „nikdy nemůžete doufat v to, že předá konkrétní realitu, může pouze vytvořit příležitosti, v níž se určité druhy realit objeví.“⁶⁸ Hráč dejové pasáže prechádza podľa vlastného uváženia, samozrejme v medziach herných pravidiel, a tým aj pridáva interpretačné možnosti svojej postave v hre. Môže napríklad behať po chodbách a zosielat' na ostatných študentov kúzla, hoci jeho činy nebudú mať na príbeh žiadny dopad, ale sám seba môže interpretovať ako rebela, ale nemôže vymeškávať hodiny a stať sa záškolákom.

Aby dej hry mohol vyústiť do príbehovej cutsécny, hráč je tlačенý do roly študenta, kamaráta, ktorá mu je neustále pripomínaná, hoci hodnota priateľstva vo fikčnom svete knihy a hry je diametrálne odlišná. Aby sa v hre upevnil motív priateľstva, musela by zvoliť pravidlá, aké má napríklad spomínaná séria *Persona*, kde hráč interaguje s postavami, ktoré menia postoj k hráčovi podľa jeho výberu odpovedí a množstva investovaného času. V prípade hry *Harry Potter a Kameň mudrcov* by takéto rozhodnutie tvorcov mohlo viesť k úplnému odkloneniu od pôvodnej fabuly. Fikčný svet, kde by Ron a Hermiona nešli s Harrym chrániť Kameň mudrcov a Voldemort by mohol zvíťaziť nad hrdinom v dôsledku hráčovských nesprávnych rozhodnutí, by pre detského používateľa bol neprijateľný a narušil by aspekty rozprávky, z ktorých hra čerpá.

Hra teda musela pristúpiť k istej redukcii charakterových črt a prekódovala ich do herných mechaník, ako pri postavách dvojčiat a školníka Filcha: „Nik nepoznal tajné cestičky v budove školy lepšie ako on [Filch] (možno s výnimkou weasleyovských dvojčiat), dokázal

⁶⁶ Rowlingová 2000, s. 127.

⁶⁷ Ryanová 2015, s. 362.

⁶⁸ Tamtiež, s. 359.

sa pred vami vynoriť z ničoho nič ako hociktorý z duchov“.⁶⁹ V hre je postava Filcha využitá ako nepriateľ, popri ktorom musí hráč prejsť, Filch ale vždy použije tajnú skratku a zjaví sa opäť pred hráčom.

Naopak weasleyovské dvojčatá, študentskí intrigáni, vedia o tajných portrétoch a poznajú k nim heslá, ktoré predávajú za istý obnos fazuliek každej chuti, magickej sladkosti, ktorá sa spomína už v úvode knihy: „S tými opatrne,“ upozornil ho Ron. „Nápis na obale vraví, že sú každej chuti, a je to naozaj pravda – nájdeš tam všetky známe chute ako čokoláda, mäta, lekvár, ale môžeš natrafiť aj na špenát, pečienku alebo držky. George tvrdí, že raz mal dokonca jednu, čo chutila ako šušeň.“⁷⁰ Voči tomuto hernému platidlu boli námietky zo strany hráčov, ktorí ho považovali za nehodnoverný,⁷¹ ale opäť je to priblíženie sa detskému publiku. Tvorcovia uprednostnili výmenný obchod, čím sa pokúsili vyhnúť rodičmi napadnutelného systému, kde by detský používateľ mohol ľahkovážne míňať (virtuálne) peniaze.

Vďaka redukcii charakterových čŕt, postavy viac spadajú do rozdelenia rozprávkových postáv podľa funkcií Vladimíra Proppa (darca, pomocník, hrdina, škodca...)⁷². Preto nie je potrebné, aby hra predstavila Malfoya ako potencionálneho spojenca, ako to bolo v knihe, stačí, že sa zameria na jeho sklony k šikane a vytvorí novú situáciu: „Hľadáš tú svoju sovu? Vieš, nemal by si nechávať svoje veci len tak bez dozoru...“⁷³ Hra dokonca pridáva nového škodcu – záhadnú postavu v čiernom plášti. Vďaka tejto postave odhalenie profesora Quirrella ako pomocníka temných síl, pre hráča nepôsobí ako *deus ex machina*.

Boj s temnými silami a nepriateľmi patrí rovnako tak do knihy, ako do hry. Pri procese adaptácie tvorcom zrejme pomohla aj výrazná umiernenosť knihy. Finálny súboj medzi Harrym a temným čarodejníkom v knihe končí v strede kapitoly: „[...] uvedomil si, že všetko je stratené a padal do prázdna...“⁷⁴ Hneď na to sa preberá v nemocničnom krídle a zisťuje, že ho zachránil riaditeľ školy Dumbledore. „Neumieranie“ nie je bežná súčasť detských hier. Hry si v tejto oblasti prešli dlhým vývojom. Najstaršie hry nemali žiadnu možnosť ukladania a hráč po strate životov musel ísť hru od začiatku. Neskôr sa vyvinul systém kódov, ktoré sa ručne odpisovali, a pri strate pozície ich hráč zadával do hernej

⁶⁹ Rowlingová 2000, s. 140.

⁷⁰ Tamtiež, s. 111.

⁷¹ SULIC, Ivan. Harry Potter and the Sorcerer's Stone: Potter is good, Potter is great, we surrender our wills as of this date. In: *ign.com*. [online]. 20.05.2012 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2001/08/09/harry-potter-and-the-sorcerers-stone-12>.

⁷² Propp 1999, s. 70–73.

⁷³ Argonaut Games 2001. (org. „Looking for that owl of yours? How careless of you to leave it lying about.“)

⁷⁴ Rowlingová 2000, s. 303.

konzoly. S rozvojom grafiky (a možnosti detailnejšieho zobrazenia násilia) prichádzali obavy o detskú psychiku a smrť v hrách bola zmierňovaná. V počítačovej verzii *Harry Potter* Hagrid priamo v dialógu hovorí, že keby náhodou Harry odpadol, tak mu príde pomôcť. Smrť postavy je podaná ako odpadnutie, z ktorého sa avatar preberie. Smrť postáv je jedna z mechaník, s ktorou len málokto hra pracuje. Dospeljšie publikum vníma smrť svojho avatara len ako stratu pozície, nakoľko by príbeh bez hlavného hrdinu nemohol pokračovať. Experimentovanie s touto mechanikou sa vyskytuje v originálnych tituloch ako *Heavy Rain*, kde hráč ovláda viacero postáv a permanentná smrť má dopad na rozuzlenie príbehu, čo by pri adaptácii mohlo výrazne zasiahnuť pôvodnú fabulu.

Obe média v našom prípade spája humor, ktorý dokresľuje atmosféru i charaktery postáv.

5.4.1 Humor v knihe a v hre

Pre knihu *Harryho Pottera a Kameň mudrcov* je typický humor. Dotvára charaktery postáv, tak ako pri Vernonovom opovrhovaní magickým svetom, ktorý potrebuje stereotypizovať, aby bol schopný s ním pracovať: „Ísť vlakom, to je teda čudný spôsob cestovania na čarodejnícku školu. To majú všetky lietajúce koberce defekt, alebo čo.“ Humor zároveň dokresľuje magický svet. Starý učiteľ Binns, teraz už učí ako duch, pretože: „Na druhý deň vstal, že ide učiť, a zabudol si telo.“⁷⁵ V hre je humor audiovizuálny prezentovaný cutscénami vytvorenými hrou, ako sme sa ich pokúsili rozdeliť v časti *Naratívna štruktúra hry*. Tento humor opäť slúži na vykreslenie postáv. Ak hráč hneď neodíde a pozhovára sa s riaditeľom Dumbledorom, ten mu povie: „,Trufo! Dudroš! Čudo! Škero! Úžasné slová, nemyslíš?‘“⁷⁶

Vo všeobecnosti je však humor v hre skôr situačný. Malfoy hráča uzavrie v hrade a keď sa ich hráčovi podarí otvoriť, dvere odzadu udrú Malfoy a ten odletí preč. Hráčovi sa chce pomstiť súbojom – hádžu po sebe magické prskavky. Zrejme i tu bola aspoň mierna inšpirácia knihou: „, [...] Vy dvaja budete s Malfoyom na seba maximálne iskriť. Ani jeden z vás nevie natoľko čarovať, aby tomu druhému naozaj ublížil. Zrejme čakal, že odmietneš.“⁷⁷ V hre by sa o tejto myšlienke dalo polemizovať, keďže práve čary porážajú nepriateľov a sú dostatočne silné, aby zahnali Voldemorta. Tu sa opäť odráža smerovanie na detské publikum – boj medzi detskými postavami pripomína hádzanie vodnými balónmi.

⁷⁵ Tamtiež, s. 140.

⁷⁶ Argonaut Games 2001. (org. „Nitwit! Blubber! Oddment! Tweak! Four wonderful words, dont you think?‘“)

⁷⁷ Rowlingová 2000, s. 161.

Humor sa reprezentuje i v detailoch: bezhlavému Nickovi nestále padá hlava a musí si ju naprávať, Harry i magické zvieratká si po jedení odgrgnú (humor, ktorý zaplavoval hry v 90. rokoch a dnes je už považovaný za trápny a zastaraný).⁷⁸

V knihe humor prestupuje aj jazykovú rovinu textu: obrovský trojhlavý pes menom Chlpáčik; v školskej hymne, ktorá nemá presnú melódiu, sa spieva: „do hláv vtlač nám, čo v nich chýba,“⁷⁹ a že ich vedomosti ocení svet: „aj tí, čo sú holohlaví / aj ucháni zelení.“⁸⁰

Hra, pravdepodobne, hľadala miesto, kde by mohla zaznieť aj táto rovinu textu, ale badať ju len pri prvom stretnutí s duchom Zloduchom, ktorý hráčovi recituje: „Mladý Potter, šereda si, čo si s tebou počneme? / Každý vraví do zoo s ním, pekne im ho vrátíme! / Nedívaj sa do zrkadla, chúd'a isto praskne! / Daj si sáčok na hlavu, ten ti lepšie SADNE!“⁸¹

⁷⁸ Ak by sme sa pozreli na marketing hier v 90. rokoch, videli by sme, že ich tiež sprevádzal tento nízky typ humoru. Hra *Earthbound* ako súčasť marketingovej kampaň použili parfumované letáčky, ktoré po pošúchaní páchli. (Earthbound (SNES) - Angry Video Game Nerd (AVGN). In: *Youtube* [online]. 25.04.2018 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=LZ5nX0FTH6Q>. Kanál užívateľa Cinemassacre.).

⁷⁹ Rowlingová 2000, s. 135.

⁸⁰ Tamtiež, s. 135.

⁸¹ Argonaut Games 2001. (org. „Young Potter, you're ugly, but what can we do? / Everyone says you belong in zoo... / If you look in a mirror it surely will crack... / The best thing to do is wear a nice SACK!“)

6 Záver

Cieľom tejto práce bolo ukázať, ako digitálno-herná adaptácia čerpala z pôvodnej knižnej predlohy a čo ovplyvnilo výsledný produkt hry *Harry Potter a Kameň mudrcov* pre hernú konzolu *Playstation 1*.

Úvod v skratke uvádza čitateľa do problematiky adaptácie a hľadá vhodné teórie, ktoré by sa dali aplikovať aj na tak nepreskúmané médium, akým je digitálna hra. Ukazuje sa, že pri hre, ako diele kolektívneho autora, sa ťažko hľadá zámer konkrétneho adaptátora, ktorý sa nejaví ako podstatný. Nominácie na prestížne herné ocenenia naznačujú, že ani komerčný zámer produktu nemusí uberať adaptácii na jej umeleckej hodnote. Niet však pochyb, že veľkej popularite hry prospela sláva samotnej knihy, spolupráca so štúdiom *Warner Bros* a jej samotné vydanie hneď nasledujúci deň po premiére filmu.

Práca herných vývojárov sa však nelíši on iných adaptátorov. „Používajú prostriedky, ktoré rozprávači vždy používali: aktualizujú alebo konkretizujú myšlienky; robia zjednodušujúce výbery, ale tiež rozširujú a odhadujú; robia analógie; kritizujú alebo prejavujú svoj rešpekt, atď.“⁸² Z hernej adaptácie tiež možno vypožorovať tieto postupy.

Adaptátori zachovaním fabuly a do veľkej miery aj atmosféry knižnej predlohy prejavili rešpekt k pôvodnému dielu. Pre zachovanie fabuly hra potlačila svoju interaktívnosť a poskytuje hráčovi len ilúziu voľby. S jej zachovaním prišli aj nutné zjednodušenia postáv, toto zjednodušenie však robí na základe žánru rozprávky. Hra nepristupuje k redukcii postáv a snaží sa ich zachytiť aspoň cez herné mechaniky. Na príklade inej hernej série *Persona* sme sa pokúsili demonštrovať, že vývojári nemuseli pristúpiť k tomuto kroku, čím by hra vyzdvihla motív priateľstva, táto zmena by však mohla viesť k úplnému odklonu od knižnej predlohy a sklamala by predovšetkým detského používateľa.

Z detailov ako celková umiernenosť hry, jednoduché dialógy, mená nepriateľov možno vypožorovať, že konečnú podobu hry ovplyvnilo predovšetkým jej publikum. S ratingom E, teda hra pre všetkých, vidieť, že hra je vhodnejšia aj pre mladšie publikum ako samotná kniha, zároveň sa pokúša hrateľné pasáže vyvážiť tak, aby boli stále atraktívne aj pre dospelých. Keďže používatelia vyrastali spolu s knihou, ďalším zaujímavým predmetom skúmania by bolo sledovanie analógie medzi žánrovým vývojom kníh a herných adaptácii, ktorý ovplyvnilo práve dospievajúce publikum, a to i napriek úskaliu herných žánrov, ktoré naznačila aj táto práca.

⁸² Hutcheová 2012, s. 19.

Nakoľko by sa dalo predpokladať, že digitálne štúdie sú stále vo svojich začiatkoch, analýza a komparácia adaptácií digitálnych hier by mohla poukázať na aspekty, ktoré majú spoločné s inými médiami, a naopak identifikovať aspekty, ktoré sú im inherentne vlastné.

Bibliografia

Primárne zdroje

Rowlingová, J. K. *Harry Potter a Kameň mudrcov*. Prel. Jana Petrikovičová. Bratislava : Ikar, 2000.

ARGONAUT GAMES: *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. [digitálna hra]. Londýn : EA Games, 2001.

Sekundárne zdroje

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 1997.

Buček, Silvester. „Typológia hier nezaložené na herných mechanikách“. *Mediální studia*, 2013, roč. 6, č. 3, s. 323–336.

Cooperová, J. C. *Ilustrovaná encyklopedie tradičních symbolů*. Prel: Allan Plzák. Praha : Mladá fronta, 2001.

Eccleshare, Julia. *Guide to the Harry Potter Novels*. Londýn : Continuum; New York : Continuum, 2002.

Gladsteinová, Mimi. „Feminizmus a rovnoprávnosť: Hermiona a ostatní ženy v Bradavicích“. In Baggett, David – Klein, Shawn. *Harry Potter a Filozofie*. Prel: Daniela Feltová. Praha : XYZ, 2009, s. 89–104.

Hutcheonová, Linda. *Teória adaptácie*. Prel. Simona Nyitrayová. Brno : Janáčkova akademie múzických umění, 2012.

Knapp, Nancy Flanagan. „In Defense of Harry Potter: An Apologia“. *School Libraries Worldwide*, 2003, roč. 9, č. 1, s. 78–91.

Kolář, Jaroslav. *Jak hry vyprávějí příběh: Analýza aktuálních klíčových děl hlavního proudu*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. Vedúca práce Zuzana Husárová.

Kushner, David. *Masters of Doom: how two guys created an empire and transformed pop culture*. New York : Random House, 2003.

Kušlová, Petra. *Pohádky a dítě předškolního věku*. Brno, 2012. Bakalárska práca. Masarykova univerzita. Pedagogická fakulta. Vedúca práce Marie Pavlovská.

Lindley, Craig A. „The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling“. In *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere : Tampere University Press, 2002. s. 203–216.

Novák, Radomin – Gejgušová, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*. Ostrava : Ostravská univerzita, Pedagogická fakulta, 2002.

Peterka, Josef. - Mocná, Dagmar. *Encyklopedie literárních žánrů*. Dagmar Mocná, Josef Peterka a kol. Praha ; Litomyšl : Paseka, 2004.

Propp, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky*. Prel. Miroslav Červenka, Marcela Pittermannová, Hana Šmahelová. Jinočany : H&H, 1999.

Ryanová, Marie-Laure, *Narativ jako virtuální realita*. Prel. Eva Krásová. Praha : Academia, 2015.

Švelch, Jaroslav. „Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu“. *ILUMINACE*, 2012, roč. 24, č. 2 (86), s. 33–48.

Švelch, Jaroslav. „Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích“. In *Mediální řada MED-009*, Praha : FSV UK, 2007, s. 1–49.

Toman, Jaroslav. *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*. České Budějovice : Pedagogická fakulta v Českých Budějovicích, 1992.

Wagner, Geoffrey. *The Novel and the Cinema*. Rutherford : Fairleigh Dickinson University Press, 1975.

Internetové a audiovizuálne zdroje

2002 Awards Category Details: Console Family. *Academy of Interactive Arts and Science* [online]. Academy of Interactive Arts & Sciences, ©2006. [Cit. 8.3.2020]. Dostupné z:

https://www.interactive.org/awards/award_category_details.asp?idAward=2002&idGameAwardType=43

2002 Awards Category Details: Original Musical Composition. *Academy of Interactive Arts and Science* [online]. Academy of Interactive Arts & Sciences, ©2006. [Cit. 8.3.2020]. Dostupné z:

https://www.interactive.org/awards/award_category_details.asp?idAward=2002&idGameAwardType=82

2002 Kids' Choice Awards [televízny program]. USA, 2002. Nickelodeon, 20. 04. 2002

John Carmack. [This old quote still pops up...] In: *Twitter* [online]. 17 August 2018 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z:

https://twitter.com/id_aa_carmack/status/1030511549688016899

Earthbound (SNES) – Angry Video Game Nerd (AVGN). In: *Youtube* [online]. 25.04.2018 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=LZ5nX0FTH6Q>.

Kanál užívateľa Cinemassacre.

HANCOCK, Hugh. Better Game Design Through Cutscenes. In: *gamasutra.com*. [online]. 02.04.2002 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z:

https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php

HILLIARD, Kyle. Replay – Harry Potter and the Sorcerer's Stone. In: *gameinformer.com*. [online]. 12.02.2016 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z:

<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2016/02/12/replay-harry-potter-and-the-sorcerer-39-s-stone.aspx?PageIndex=2>

RACE, Tim. Most Wanted: Drilling Down/Harry Potter; Rowling's Readers Are Ready for Film. In: *nytimes.com*. [online]. 04.09.2001 [cit. 08. 03. 2020]. Dostupné z:

<https://www.nytimes.com/2001/04/09/business/most-wanted-drilling-down-harry-potter-rowling-s-readers-are-ready-for-film.html>

Ratings Guide. *Entertainment Software Rating Board* [online]. Entertainment Software Association, ©2020. [Cit. 8.3.2020]. Dostupné z: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>

SULIC, Ivan. Harry Potter and the Sorcerer's Stone: Potter is good, Potter is great, we surrender our wills as of this date. In: *ign.com*. [online]. 20.05.2012 [cit. 08. 03. 2020].
Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2001/08/09/harry-potter-and-the-sorcerers-stone-12>